UCG

PS3 PS4 PSVITA

PlayStation VOL.1 专门志

○×□△

—聚焦国行—

全攻略 国行PLAYSTATION

我们值得信赖的选择

—聚焦国行—

第一步的风景 PLAYSTATION中国业务负责人

添田武人专访

—PS全明星—

纵横4海

德雷克的崛起之路



—特别企划—

PS3九周年

不死老兵的最后时光

—PS剧情派—

无夜国度 前传剧情小说“追忆的记录”

活至黎明 电影游戏的台前幕后

—深度攻略—

未知海域 内森·德雷克收藏版 | 无夜国度 | 东京异境 | 阿尔斯兰战记无双

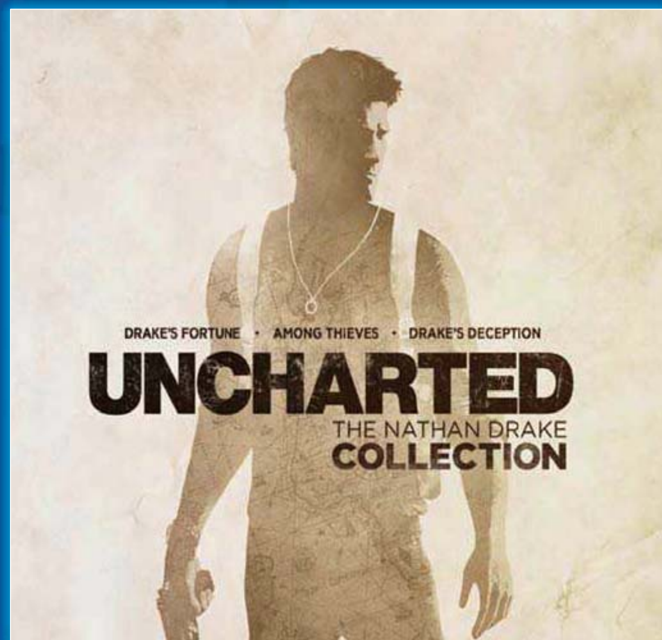
热情传说 中文版 | 战国无双 4 帝国 | 激次元组合 布兰 + 海王星 VS 丧尸军团



一切为了PLAYSTATION玩家

CONTENTS

责任编辑：司徒冠鸣　封面设计：anubis











健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

PARIS GAMES WEEK

浪漫在巴黎

——巴黎游戏周索尼发布会综述



11月1日，为期三天的巴黎游戏周2015在凡尔赛门国际展览中心正式落下帷幕。本届巴黎游戏周与往年最大的不同就是索尼将在科隆“欠下”的发布会，放到了巴黎。要知道实际上这场发布会的意义与E3相比其实也并不逊色多少。既要承接E3，又要展开下一年的蓝图，更要为即将杀到的年末商战作出部署。那么这次移师巴黎，索尼的这场发布会能否完成自己的使命呢？就随我来一看究竟吧。

文 火星　美编 Juxi



说起国外的游戏展会，大多数国内玩家都会第一时间想到E3和TGS。而说起世界四大游戏展，国内普遍的一个说法也是在E3和TGS之外再加上科隆以及China-Joy。巴黎游戏周的名气似乎并没有太响。而实际上，去年和今年巴黎游戏展的参观人数都稳稳超过了TGS和CJ，仅次于科隆展排在世界第二。加之法国向来是欧洲大陆上最大的一块主机游戏市场，在全球也仅次于美、日、英三国位居第四。

凡尔赛门





近年来承办巴黎游戏周的凡尔赛门国际展览中心位于巴黎南部的第十五区，从该展馆步行至著名的塞纳河仅仅需要 15 分钟。该展览馆于第一次世界大战结束后开始动工，是巴黎市内唯一的大型多功能综合会展中心。凡尔赛门国际展览中心建成后见证了近一个世纪来浪漫之都的荣辱和兴衰。就在这样一个充满历史感的地方，“第九艺术”电子游戏每年都会迎来了其成千上万的拥趸。





SCE的目标



自今年 E3 以来，索尼电脑娱乐的整个市场策略实施得非常漂亮。E3 上凭借一手漂亮的情怀三连杀博得满堂彩。科隆展上避开微软坚实游戏阵容的锋芒。TGS 上用主机降价和一大波中文游戏稳住了整个中文游戏圈，并且在主场日本按部就班地推进，毕竟 XOne 这次在日本的水土不服有些严重的过头了。虚拟现实方面，PS VR 也已经占得先机。而在这个微软方面年末的重头戏《光环 5》、《古墓丽影 崛起》等上市的档期，SCE 只要在巴黎游戏周上拿出一些实际的东西制造出一些话题，分散一下仍在观望的玩家的注意力，那么这一年对 SCE 和 PS4 来说，就已经无比完美了。

SCE展前发布会

拿出一些可以分散玩家和媒体注意的内容，这对于 SCE 来说显然并不算太难的事。在发布会正式开始后，《COD 黑色行动 III》和《星球大战 战斗前线》为首的第三方跨平台游戏组成了第一阵。《黑色行动 III》播放了丧尸模式的预告片，并且再次表示本作的 DLC 内容都会在 PS 平台上先独占一个月。《星球大战 战斗前线》方面则是拿出了之前已经公布了的黑武士版本限定 PS4 主机。于是尽管微软在今年下半年里有《光环 5》、《古墓丽影 崛起》、《极限竞速 6》等为首的众多独占内容，但由于今年年底的跨平台大作众多，使得使微软的独占内容显得有些吃力不讨好。除去在 SCE 发布会上播放了宣传片的《COD》和《星战》外，PS4 玩家还有《辐射 4》可以选择。而且由于技术上的问题，到目前为止，跨平台游戏的画质和帧数等等表现，PS4 都要略胜 XOne 一筹。







在独占游戏和内容方面，SCE 公布了《街头霸王 V》的欧美发售日，游戏将于 2016 年 2 月 16 日正式发售，本作将默认有 16 个角色，并且在 2016 年内还会追加 6 个角色。《街霸 V》之后，《铁拳 7》的家用机版也正式公布，虽然本作也会有 XOne 的版本，但是本作还将对应 PS VR，不禁令人非常期待。

现场演示方面《未知海域 4》进行了多人模式的展示，多人模式下玩家将可以获得一些特异功能（超能力）。另外《地平线 期待黎明》和《重力异想世界 2》也进行了最新的现场演示。

新作方面，《小小大星球》开发商公布了 PS4 新作《DREAMS》，本作拥有自定义创造元素，并且和小小大星球一样看起来创意十足，玩家将穿梭在各种梦境中，进行各种解谜。

《暴雨》和《超凡双生》开发商 Quantic Dream 则带来了新作《底特律 化身为人》，本作依旧会是 Quantic Dream 得心应手的交互式电影游戏。游戏讲述了一个人造人融入人类社会的故事。

《GT 赛车 Sport》的公布应该就是这场发布会中最为重头的消息了，“《GT 赛车》系列”可以说是 PlayStation 主机上标志性的一个系列了。本作也是系列第一次登陆 PS4 平台，SCE 全球工作室总裁吉田修平在采访中表示“本作并不在过去系列的延长线上，而是全新的《GT 赛车》，游戏性会大幅改变，所以标题没有使用《GT 赛车 7》而是使用了《GT 赛车 Sport》。”

另外本作的竞技元素会非常之强，本作会和 FIA（国际汽车联合会）进行深入合作。在《GT 赛车 Sport》在电子世界里竞速的玩家，能得到跟真实世界的赛车手们一样的官方待遇。官方还计划将举办各种赛事。并且日产的“GT 学院”也将尝试通过本作来培训出真正的赛车手。

此外《血源诅咒 老猎人》、《瑞奇与叮当》、《驾驶俱乐部》以及《无人天空》等受人关注的游戏也都有在发布会上露脸。

本次发布会还有一个主角，那就是PS VR。在发布会中SCE全球工作室总裁吉田修平亲自上场为玩家们介绍巴黎游戏周上的PS VR内容。本次SCE一共带来了8款VR游戏。其中就包括了刚才已经提到的《GT赛车Sport》和《铁拳7》。

经过几次大型游戏展的发布会，PS VR的游戏阵容已经形成了一定规模。根据几次同事们的反馈，玩法和感觉也已经比较成熟了。与之相比，XOne方面，无论是第三方的VR设备Oculus Rift还是微软自己的AR设备HoloLens都还没有正式开始与XOne进行适配。在VR战场的对决，索尼暂时领先。



结语

总体来说，这次巴黎游戏周，SCE做到了自己想要的效果。近有的很快就可以玩到的，远的也有可以给你个念想的。如果你觉得有些普通没多大亮点，我想你一定是被今年的E3惯坏了。那样的情怀三连杀，每个人有生之年我想只有机会经历一次。说到情怀三连杀，就如我之前所说的，索尼只要让人觉得在E3画了那三个饼之后自己还拿得出一些真东西，那这个巴黎游戏周，他就已经赢了。

索尼PGW2015展前发布会游戏一览

游戏名	原名	类型	公司	发售日
COD 黑色行动III	Call of Duty: Black Ops III	主视角射击	Activision	2015年11月6日
星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	主视角射击	EA	2015年11月17日
街头霸王V	Street Fighter V	格斗	Capcom	2016年2月16日
铁拳7	Tekken 7	格斗	BNEI	未定
天生战狂	Battleborn	射击	2K Games	2016年5月3日
无边无际	Boundless	冒险	Wonderstruck	未定
Aviciil Vector	Aviciil Vector	音乐	Hello There	2016年内
无人天空	No Man's Sky	冒险	Hello Games	2016年6月
物质陨落	MATTERFALL	未定	SCE	2016年内
瑞奇与叮当	Ratchet & Clank	动作	SCE	2016年内
地平线 期待黎明	Horizon Zero Dawn	动作	SCE	2016年内
血源诅咒 老猎人	Bloodborne：The Old Hunters	动作角色扮演	SCE	2015年11月24日
驾驶俱乐部 摩托	DriveclubTM Bikes	竞速	SCE	2015年10月29日
重力异想世界2	Gravity Rush 2	动作	SCE	2016年内
未知海域4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	动作冒险	SCE	2016年3月18日
DREAMS	DREAMS	动作冒险	SCE	未定
GT赛车 Sport	Gran Turismo Sport	竞速	Sport Polyphony Digital	未定
狂野	Wild	动作冒险	SCE	2015年内
底特律 化身人类	Detroit: Become Human	动作冒险	SCE	未定

索尼PGW2015展前发布会PS VR游戏一览

游戏名	原名	类型	公司	发售日
RIGS	RIGS	动作射击	SCE	未定
活至黎明 血脉贲张	Until Dawn: Rush of Blood	主视角射击	SCE	未定
战斗地带	Batlle Zone	主视角射击	SCE	未定
鲁滨逊 旅途	Robinson: The Journey	动作冒险	Crytek	2016年内
云中行走	The Walk	动作冒险	SCE	未定
铁拳7	Tekken 7	格斗	BNEI	未定
GT赛车 Sport	Gran Turismo Sport	竞速	Sport Polyphony Digital	未定

PS+俱乐部

11月免费游戏推荐

PS+会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。挑选原则为带有奖杯组的作品，让玩家能够更有干劲地去体验游戏。(注：由于美服采取每周更新，书刊上时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准。)

日服



游戏名称	杀戮地带 佣兵	机种	PSV
游戏原名	Killzone: Mercenary	游戏类型	主视角射击
游戏语言	日文	发售时间	2013年9月5日
奖杯总数	53(铜杯42、银杯8、金杯2、白金1)		

“《杀戮地带》系列”首次登陆PSV平台。游戏以契约任务的方式来诠释剧情，玩家通过完成佣兵任务赚取金钱并不断强化自己。任务分为新兵、一般兵和老兵三种难度，对应不同层次的玩家群。游戏中不但提供了各种枪械，更是有隐形迷彩、导弹发射器等高科技产物，大大提升了单兵作战能力。收集要素方面有情报、奖章和英勇卡三大类型。游戏支持最多8人的联机模式，可以与其他玩家进行1对1、组队战等多种方式的对抗战斗。



日服



游戏名称	移魂器	机种	PS3/PS4/PSV
游戏原名	The Swapper	游戏类型	动作
游戏语言	英文	发售时间	2014年8月6日
奖杯总数	10(铜杯4、银杯5、金杯1、白金0)		

本作以太空和人体克隆为题材，深奥的剧情甚至对自我意识进行了探讨。科幻气息浓厚的本作包含了大量的谜题，玩家需要利用手上的Swapper来转移灵魂到众多替身上，在各种机关平台上做出同步的动作从而解谜。游戏场景乍看简陋，实际上建模大都取材自真实物件，配合奇妙的玩法和令人目眩的光影效果，营造了非常独特的游戏体验。本作奖杯全部属于收集类，但难点在于深藏不露而且几乎毫无提示，单纯地通关很可能就会错过。



日服



游戏名称	火箭联盟	机种	PS4
游戏原名	ロケットリーグ	游戏类型	体育
游戏语言	日文	发售时间	2015年7月7日
奖杯总数	50(铜杯28、银杯14、金杯7、白金1)		

本作最多支持8人4V4对战，比赛规则更加接近于足球运动，玩家驾驶的车辆不仅可以跳起，朝对应方向推动摇杆还可在空中作出翻转动作，由于采用封闭式赛场，玩家可驾驶车辆行驶在墙壁甚至天花板上，通过耗费能量可进入类似氮气加速的飞驰状态，爽快感爆表。虽然主打多人在线对战，但单机模式依然可以与高等级电脑进行激烈联赛挑战，丰富的收集要素更加保证了游戏的耐玩度，然而本作的奖杯难度却并不高，甚至可以通过双手柄达成各种奖杯要求。



日服



游戏名称	梦幻之星 新星	机种	PSV
游戏原名	ファンタシースター NOVA	游戏类型	动作角色扮演
游戏语言	日文	发售时间	2014年11月27日
奖杯总数	47(铜杯34、银杯9、金杯3、白金1)		

由tri-Ace操刀打造的单机ARPG，采用了与《梦幻之星 在线2》相同的世界设定，以“求生”作为主题。游戏的舞台“行星玛奇亚”是完全无法使用光子能量的世界，因为事故坠落于此的玩家，不得不展开完全自给自足的求生生活，并与同伴们一起解明玛奇亚的隐藏之谜。本作中除了系列传统类型的敌人外，还追加了时下流行的巨型BOSS讨伐战——巨灵战。玩家要依靠特殊的方式制造出踏足点，想方设法利用对巨灵武器“投射枪”来攻击其弱点。



日服



游戏名称	哇哦戴夫	机种	PS4/PSV
游戏原名	Woah Dave	游戏类型	动作
游戏语言	英文	发售时间	2015年1月6日
奖杯总数	16(铜杯15、银杯0、金杯1、白金0)		

本作是一款复古风格的像素游戏。和很多像素游戏不同的是，它不仅是画面，玩法也十分复古。玩家扮演的主人公除了跳跃之外，只能使出举起和扔出两个动作，而你需要利用这些简单的动作来阻止外星人的入侵。玩家可以利用的物体也不多，主要就是蛋和骷髅。而成功杀死外星人还能获得金钱。游戏初期玩得比较惬意，但之后外星人的出现速度就会越来越快，甚至还会有飞碟这样的大杀器出现，而玩家只能在小小的几段平台里左躲右闪。



港服



游戏名称	超级肉肉哥	机种	PS4/PSV
游戏原名	Super Meat Boy	游戏类型	动作
游戏语言	中日英韩文	发售时间	2015年10月6日
奖杯总数	24（铜杯6、银杯10、金杯7、白金1）		

《超级肉肉哥》是一款巨难无比的平台动作游戏。玩家要扮演一坨肉块，在超过300个关卡中奋勇前进。一关死上几十次可谓家常便饭，但请相信我，游戏真的很好玩。它就是有这样的魔力，能够吸引你前仆后继地不断送死。每当你打过一关时，还能看到你之前的努力过程，成十上百个肉肉哥奋勇前进的场面将令你难忘。相比此前的X360版和PC版，PS玩家玩到的是集所有版本之大成的终极之作。不过友情提醒一下，它的奖杯难度肯定是顶级的！



港服



游戏名称	神偷	机种	PS3/PS4
游戏原名	Thief	游戏类型	动作
游戏语言	英文	发售时间	2014年2月25日
奖杯总数	38（铜杯24、银杯8、金杯5、白金1）		

由《杀出重围 人类革命》开发组Eidos Montreal打造的《神偷》和前者一样是经典系列的续作，只不过《神偷》的故事更类似于重启，讲述了神偷加列特在一座虚构的大城市当中的一场惊心动魄的冒险，并且加入了一定的惊栗元素。游戏加入了非常硬核化的自定义难度系统，让玩家能够挑战自己的极限，盗窃挑战的内容也非常有趣。本作的奖杯设计不算特别苛刻，然而要求玩家用一次自定义的超高难度通关的奖杯则决定它不会是一款容易白金的作品。



港服



游戏名称	质量效应2	机种	PS3
游戏原名	Mass Effect 2	游戏类型	角色扮演
游戏语言	英文	发售时间	2012年12月19日
奖杯总数	59（铜杯50、银杯6、金杯2、白金1）		

作为RPG名门Bioware旗下两大主打RPG品牌之一，“《质量效应》系列”的品质毋庸置疑，而其中《质量效应2》则是在故事深度上最为受好评的一作，不但改善了前作当中的一些系统设定上的不足之处，例如取消了影响游戏节奏的武器过热设定，用更换散热片这种类似上弹的方式来代替，也在剧情描述手法上变得更为大胆，甚至在故事一开始就“杀死”了主角，更不用提往后故事当中微妙的身分反转，当然新的同伴加入也让故事变得更加多变而有趣。



港服



游戏名称	墨鬼	机种	PSV
游戏原名	墨鬼 SUMIONI	游戏类型	动作
游戏语言	日文	发售时间	2012年2月9日
奖杯总数	13（铜杯10、银杯2、金杯1、白金0）		

本作充满了和风气息，画面也有如水墨画一般。通过触摸屏，玩家的手可以化身毛笔，在画面里画龙点睛：“道笔”可以绘制出新的道路，让主人公回避敌人或跳到高处，自由自在地行动；“术式”能让画面中特定的位置出现火焰、雷云等，可攻可守；“召唤”则是一笔画出特定的图案来唤出强力的墨神对屏幕内的敌人一网打尽，不过画不出的话则会白白浪费墨力。游戏存在多个结局，根据玩家的关卡评价会进入不同的分歧，努力提高自己的实力吧。



港服



游戏名称	方块猫嘉年华	机种	PSV
游戏原名	方块猫嘉年华	游戏类型	益智
游戏语言	中英文	发售时间	2014年11月20日
奖杯总数	15（铜杯13、银杯1、金杯1、白金0）		

本作是一款轻松治愈的方块消除类游戏，主人公是来自外星的奇妙生物方块猫，在星际旅行途经地球时因为遭遇事故，使得同伴散落于地球之上，而主人公在人类少女的帮助下，要想办法找齐自己的同伴。游戏的消除规则为三消，只要将3只同样颜色的方块猫直线、斜线、甚至是纵向连在一起，就能将其消除。游戏里设置了5大关卡共计50个任务，并且加入了道具设置，让玩家攻关更加简单。奖杯难度也不高，约5小时左右就能全部集齐。



港服



游戏名称	龙翅汤	机种	PS3/PS4/PSV
游戏原名	Dragon Fin Soup	游戏类型	角色扮演
游戏语言	日英文	发售时间	2015年11月5日
奖杯总数	20（铜杯0、银杯11、金杯8、白金1）		

本作是一款类似于“《不可思议迷宫》系列”的角色扮演类作品。主人公是有着酒精依存性、并且脾气稍稍急躁的妙龄女性蕾德·罗宾，她将在巨大乌龟背上承载的世界“阿修拉”上展开冒险。本作完美地借鉴了“《不可思议迷宫》系列”最具代表性的“敌我同时行动”和“随机迷宫生成”两大特点，光影效果也非常到位。玩家还可以操控罗宾以外的角色，以及体验不可复活的硬派模式“生存模式”。同时游戏中还有钓鱼、挖掘等收集素材的相关要素。



DLC天国

"DLC天国"栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美三服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。

推荐度：★★★★★

《圣斗士星矢 斗士之魂》追加援助角色



机种：PS3/PS4
服务器：日服
售价：免费

从10月16日开始，BNEI就开始在PS商店为《圣斗士星矢 斗士之魂》追加新的援助角色。在游戏里装备援助角色的话就能够在战斗中获得各种附加效果。目前已配信的角色有天马座星矢（效果：濒死时所受伤害减少30%）、仙女座瞬（效果：濒死时BBA攻击增加30%）、白鸟座冰河（效果：濒死时不会被破防），第四弹为狮子座艾欧里亚，第五弹为女神雅典娜，第六弹为天马座星矢的另一版本，都预计会在年内陆续放出下载。



推荐度：★★★☆☆

《星之海洋2 二度进化》官方"金手指"



机种：PS4/PSV
服务器：日服
售价：300～500日元

本作以2008年发售的同名PSP版为蓝本，在提升BGM音质、更换主题曲、加入了奖杯组（含白金）之后登陆日服PS4和PSV平台。虽然游戏本体并没有太大变化，但是为了降低游戏难度，方便不擅长的玩家也能轻松完成游戏，官方破天荒地将"金手指"要素作为DLC出售，具体分为"通常攻击威力2倍"、"战斗后HP/MP全回复"、"获得经验值3倍"、"集齐全部影像"等内容。购买下载之后会立即发映到游戏之中。



推荐度：★★★★☆

《地狱战兵》追加装备



机种：PS3/PS4/PSV
服务器：日服/港服/美服
售价：300日元/23港币/2.99美元

《地狱战兵》近日放出了收费DLC追加装备，分为"精确攻击专家包"和"地形专家包"。前者包含"准确部署额外技能"、"精确炮轰战略配备"与"精确攻击专家的军服"，能够缩短战略配备的呼叫等待时间，以及使用高密度高追尾性的定点区域攻击；后者包含"全地形军靴额外技能"、"火箭弹幕战略配备"与"地形专家的军服"，可以有效降低特殊地形关卡的任务难度，提升玩家的生存率，并且使用便携式的定点战略火箭轰炸敌人。



推荐度：★★★★☆

《进化》追加怪物"戈耳工"



机种：PS4
服务器：日服/港服
售价：1294日元/77港币

对于一个主打网络合作与对战的游戏，本作的初始版本有着人物较少这个比较明显的缺点。但随着DLC的进一步完善，本作的优点也慢慢展现出来。从11月4日起，"势单力薄"的怪物兵团们终于再一次迎来了新成员：戈耳工。四肢修长的戈耳工攻击方式就和蜘蛛一样，喜欢从高处以及远距离处攻击猎人。其独特的蛛网能力能让它更快且更干净地在地图上四处游走，并伺机从上方发动袭击。新的敌人势必为玩家带来新鲜的感觉。



推荐度：★★★★☆

《进化》追加猎人“Lennox”



机种：PS4
服务器：港服
售价：39 港币

有了新怪物，怎能少了新猎人。新猎人“Ida Lennox”为突击猎人，她虽然是一个女人，而且还是一个老女人，但她用自己的实力向各位证明了：打怪物什么的跟性别年龄种族都没有关系！她的专属动力装甲“Thunderchild”能为她和她的队友提供强大的火力支援，她所携带的全新近身武器“Plasma Lance”和强大的“Thunder Strike”能让猎人们在狩猎场上无往不利。赶紧下载这个新角色，品味全新的战斗感觉吧。



推荐度：★★☆☆☆

《战国无双 4 帝国》追加剧本合集



机种：PS3/PS4/PSV
服务器：日服/港服
售价：166 日元/11 港币

《战国无双 4 帝国》本篇提供了 6 个剧本，对于热爱战国历史的人来说还是偏少。于是官方在随后推出了追加剧本，玩家可以直接购买合集，里面包括 4 个剧本，分别是著名的“信长包围网”，以及假想剧本“一国一将”、“谋将たちの野望”以及“女战国时代”，都可以在争霸演武及创世演武中使用。由于本作支持自创剧本，所以新剧本的价值并不大。不过考虑到价格着实便宜，买回来玩玩也是不错的选择，比起买衣服来还是划算多了。



推荐度：★★★☆☆

《新次元游戏 海王星 VII》追加斗技场挑战



机种：PS4
服务器：日服
售价：免费

“《海王星》系列”历代每作发售之后都会在相当长的一段时间内持续推出 DLC，本作也不例外。在 10 月份，本作追加了三个斗技场挑战免费 DLC，其中“白い翼のチョコピマン”为打 5 只杂兵“チョコピ”，“めかみそテクニック”是挑战本作新登场的两个 BOSS，同场还有封印玩家技能的杂兵。而“究极集合体！ダ－クオレンジ”则是挑战加强版的最终 BOSS。虽说三个 DLC 都是免费，但是官方推荐的等级是 LV700 以上的，而等级上限突破包都是收费 DLC，所以嘛……



推荐度：★★★★☆

《限界凸起 萌录水晶》追加角色



机种：PSV
服务器：日服
售价：1200 日元

将各种妖魔鬼怪萌娘化的《限界凸起 萌录水晶》本身就以数量众多的可用角色为一大卖点，但即使如此，本作发售后还是不断地追加新的角色 DLC，壮大玩家们的魔物娘队伍。到目前为止本作一共追加了 6 位魔物娘，其中デビル是免费的，而コカトリス、エンジェル、ケサランパサラン、天狗和ティアマット则是 280 日元一个，全部打包带回家则是 1200 日元。新魔物娘里面还有种崎敦美和清水爱等人气 CV 加盟，值得购买哦。



推荐度：★★★☆☆

《阿尔斯兰战记无双》追加剧本组合



机种：PS3/PS4
服务器：日服/港服
售价：206 日元/12 港币

本作到 10 月 29 日为止已经推出了 6 弹追加剧本组合，每弹包括一个追加关卡和一张限定技能卡。与正篇的关卡一样，想拿到限定技能卡，必须以“难しい”以上难度进行游戏，并在特定的战斗任务中达成一定条件。DLC 卡片并没有特殊的技能效果，只是对正篇原有的技能进行重新组合，当然卡图是全新的。此外本作还有出售技能卡包，每个卡包包含 3 张 S 级限定卡，每包 103 日元/6 港币。卡包目前共推出 16 弹，同样没有特殊技能效果。



推荐度：★★★★★

《驾驶俱乐部》摩托车扩充包



机种：PS4
服务器：日服/港服
售价：2000 日元/116 港币

“拍照俱乐部”发售至今可谓营销创新不断，前几个月开放会员推广版后，游戏在玩家群体中再次得到推广，本次的 DLC 不仅有独立版本，还可以在会员推广版中单独购买。这款 DLC 内一共提供了 28 辆摩托车，其中包括雅马哈、川崎、本田、宝马等著名品牌。摩托车可以在全部游戏中的赛道中进行比赛，并且游戏专门为 DLC 新增了 48 个挑战内容，就性价比来说绝对超值。在《GT 赛车 7》发售前，《驾驶俱乐部》绝对是 PS 平台上竞速游戏的最佳选择。



蓝光最新出碟推荐

2015年7月~2015年11月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气　编 宇宙人　美编 小瑟

白色鳄鱼

Albino Alligator



IMDB 评分 | 6.1

BD发行日期	2015年7月21日	版本	A区
年份	1996年	类型	剧情/犯罪
容量	50GB×1		

酒吧对峙，这是西部片中用于营造紧张场面的必用桥段之一。在空间封闭，人流密集的环境之下，对坐在一张桌前的对立两方随时拔枪，都可以将对方打成稀巴烂，根本不用考虑枪法的因素。也正是因为这样的原因，即便是可以闭着眼睛百步穿杨的神射手，此时也断然不会贸然拔枪。于是双方就用嘴炮小心翼翼的相互试探，直到占据主动，让对方乖乖就范。通常在这样的环境之下，并不是位于镜头焦点位置的几个主要人物才有枪，腰里别着家伙的还有警长、赏金猎人还有前来寻欢作乐的亡命暴徒。就连忙着兑酒的老板，他的





柜台下面也藏着一只已经上了膛的霰弹枪，随时准备将闹事者轰杀。虽然这些人并不知道此时摄影机正对着的那张桌子下面究竟摆着怎样一个巨大的炸药桶，不过一旦有风吹草动，他们必然会拿出家伙乱射一通，直到周围都趴下，或者是自己中弹倒地。由于环境的封闭和无法回避的潜在危机，观众的紧张和不安全感会随着对峙的升级而直线升高。

1996年的这部《白色鳄鱼》，就是一部典型的酒吧对峙型黑色电影。Dova、Milo两兄弟和团伙成员Law是小偷小摸的蟊贼，他们在被押往监狱的过程中试图逃跑，由于情况失控，三个警察在混乱中被杀，他们在警方的围追堵截之下，不得不逃进了一个没有后门的酒吧。这帮困兽的惟一筹码，就剩下了满满一屋子的顾客。作为头目，Dova主张稳住局势，尽可能在和由Browning率领的联邦探员的谈判中争取时间，但情况的发展却并不像想象中那样容易。身受重伤的Milo随时都可能死于非命，真正的亡命徒Law希望杀几个人质给警方看看。喋喋不休的酒保Janet试图用自己的话语来稳定匪徒们的情绪，岂不知他的每一句废话都可能触发一场大屠杀。扮猪吃老虎的酒吧老板Dino正在等待机会好亮出自己的霰弹枪，哪怕自己会在第一时间被打成筛子，也要拉几个垫背。与此同时，顾客中也有几个蠢蠢欲动的可疑分子，他们和犯罪团伙一样，同样不希望警察的破门而入……

蓝光最新出碟推荐（2015年7月至2015年11月，按发售时间排列）

疯狂外星人
Home

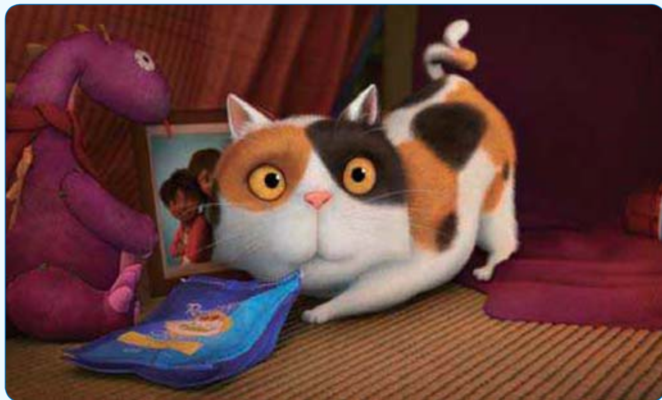


IMDB 评分 | 6.7

BD发行日期 | 2015年7月28日 | 版本 | A区
年份 | 2015年 | 类型 | 卡通/剧情 | 容量 | 50GB×1

《疯狂外星人》改编自2009年出版的儿童故事书《斯麦克节的真正意义》，它讲述的是一个11岁小女孩的妈妈被入侵地球的外星人绑架后，自己开车逃难一路上遇到的奇幻故事，整个过程充满了令人惊叹的想象力。然而由于其儿童睡前故事的属性，使得这部作品并不为人所知。在好莱坞卡通近年来普遍面临的剧本疲软局面之下，身为奶爸的《驯龙高手》首部曲的制片人Tim Johnson在读过该书之后，便决定将其搬上大银幕。在经历过《天才眼镜狗》、《马达加斯加企鹅》等片的巨额亏损之后，梦工厂通过本片打了一个漂亮的翻身仗。

本片所演绎的这个人类小萌女和外星小魔怪——小费和小欧结伴冒险的故事，看似是2002年《星际宝贝》的威力加强版，在主题继续放在友情、温情、勇气、宽容这些主旋律的同时，更是多次强调不同种族缺乏沟通与理解，无法消弭的误会最终导致争斗与厮杀，继《疯狂原始人》之后，《疯狂外星人》可谓是梦工厂最有想法的作品了。剧情简单不复杂，但却将原著爆棚的想象力表现得淋漓尽致，就拿对外星人情绪的表现方式来说：赤橙黄绿青蓝紫七种颜色，分别代表发怒、开心、害怕、撒谎、悲伤及正常态。色彩斑斓的卡通形象加上无数的萌点让人有点无法自拔，奇思妙想的搞笑卖萌更加给力。值得一提的是，为本片主演的“谢耳朵”吉姆·帕森斯和流行天后蕾哈娜均为卡通配音首秀，两人合作可谓是火花四溅，萌值爆棚。更加值得一提的是，本片的八首原声音乐皆出自蕾哈娜，让人在观影过程中情不自禁地跟着轻歌曼舞。



占水师
The Water Diviner



IMDB 评分 | 7.2

BD发行日期 | 2015年7月28日 | 版本 | A区
年份 | 2014年 | 类型 | 战争/剧情 | 容量 | 50GB×1

一战期间，英国军队于1915年4月25日在加里波利半岛实施登陆，遭到了土耳其军队的顽强抵抗，英军最终惨遭失败，同时参战的澳新军团也损失惨重，此战史称加利波利战役。一位澳洲占水师康纳（凭借两根铁条一匹马一只狗，挖点土就能找到地下水的技能大师）在此战中失去了三个儿子，也是自己全部的子嗣，他的妻子在同时收到三份阵亡通知之后因为无法忍受悲痛而投湖自杀，对于康纳而言，这场战争让自己家破人亡，已经失去了人生的意义。他的惟一期待，就是能够远赴土耳其，将三子的遗骸待会澳洲，安葬在妻子的墓旁。然而在万里之外的异国他乡，在硝烟尚未完全散去的焦土之中，在难以抑制的悲痛之中，他却在冥冥之中感受到了一丝希望。

由奥斯卡影帝罗素·克劳首次自编自导自演的这部作品，改编自真人真事。罗素的每一个动作，每一个眼神，都向我们传神的演绎了战争的残酷。对于那些死难者而言，战争的痛苦仅仅只是作用于失去生命时的一瞬间，而那些活着的人，则要在漫长的岁月中忍受战争后遗症的无尽煎熬。正如罗素最擅长的角色——具有古典美感的柔情铁汉英雄，本片的气质也完美继承了他的演艺风格。作为这位老戏骨的导演处女作，本片的素质大大超过了演而优则导的及格线。



惊异大奇航
Innerspace



IMDB 评分 | 6.7

BD发行日期 | 2015年7月28日 | 版本 | A区
年份 | 1987年 | 类型 | 科幻/剧情 | 容量 | 50GB×1

将自己缩小后装入微缩胶囊飞船，送入人体内进行一场奇妙的旅行，这是很多人孩提时代的梦想之一。也正是因为这个原因，《惊异大启航》对于广大80后观众而言的特殊意义，完全可以上升到“情怀”的高度。本片首播于当年中央二套《正大综艺》的《海外剧场》（后来在六套的《佳片有约》栏目中也曾经重播过），这个子栏目是我们欣赏很多未曾正式引进过的二线译制片的一扇窗口。这部讲述体内探险，主角在组织、神经组成的迷宫中，同红细胞、白细胞和各色细菌斗阵的冒险喜剧片，算是一部应景之作。因为80年代中后期，国内的科普宣传活动正在如火如荼的开展，观众能够将新掌握的生物常识运用到对电影剧情的理解中，因此看起来相当带感。

《惊异大起航》算不上人体旅行这一亚类型的开山之作，不过它却将喜剧元素巧妙地融入到了紧张刺激的冒险过程之中，此外还别出心裁地将冒险从“体内”和“体外”，用双线并行的方式予以表现。也许如今的你对本片的剧情，甚至是片名都完全记不得了，主演们的样子也模糊了，不过在重看本片的过程中，定能收获别样的感动。特别值得一提的是，你还能在片中找到日后的甜姐梅格·瑞恩。

44号孩子
Child 44



IMDB 评分 | 6.4

BD发行日期 | 2015年8月4日 | 版本 | A区
年份 | 2015年 | 类型 | 历史/剧情 | 容量 | 50GB×1

本片在中国香港上映的时候被译作《叛国追凶》，一向在给一些冷门影片起名时，常常给人以脑洞大开之感的港台译者们，至少在本片上还表现得比较务实，因为单从这个译名上来说，就已经有“标题剧透”的嫌疑了。先说“追凶”，这的确是一部侦探，内容也是西方观众喜闻乐见的连环凶杀题材。由于故事讲的是关于“战斗民族”的那一档子事，因此在题材上更加火爆：这次不是杀一两个，而是一下就杀了43个，第44个已经处于险境之中，更可怕的是受害者全部都是祖国母亲的花朵！

看到这里，您可能要问，难道苏联的警察，还有无所不能的MGB和KGB都是吃干饭的吗？或许等您在看过本片之后弄明白这个问题之后，你也就会领悟到“叛国”一词的含义了。本片的故事背景是斯大林时代最为残酷的大清洗时期，人人自危应该是对其最好的注解。身为国家体制鹰犬，却又坚守人性底线的主角Leo的追凶之旅，必然要面临重重压力，这种让祖国母亲脸上无光的任性，也必

蓝光最新出碟推荐（2015 年 7 月至 2015 年 11 月，按发售时间排列）

然为自己带来叛国者的罪名。人性的黑暗全被转移到对苏俄体制的“揭露”上，在我们这些旁观者看来显得的确是很没有水准，但却十分对西方观众的口味。

这部在捷克取景的探案电影，可以让我们一窥斯大林时代的社会风貌。一群老戏骨用做作的的俄语口音（因为说不了几个单词就会冒出伦敦腔或者是南方土腔）进行对话，也充满了笑点。



救世

The Salvation



IMDB 评分 | 6.8

BD发行日期	2015 年 8 月 4 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	历史 / 西部
容量	50GB×1		

西部片的时代早已经一去不复返，即便后来有《决战尤马镇》这样的佳作问世，这一类型片也并未出现过任何复兴的迹象。如果你还对大漠黄沙、神枪快马的西部存在某种情结，那么《救世》绝对可以算作是 2015 年度不容错过的一部西部片了。即便你的西部片观影史尽经历了约翰・韦恩、杰米・史都华、伊斯顿伍德的时代，就连《上海正午》、《黄飞鸿之西域雄师》这样的“穿越片”也一个都没有落下，恐怕对《救世》的设定也会产生极大的新奇感——这里并非是说本片的杂烩程度有多高，而是它在看似传统的西部背景之下给人的反差感。简单的说，这是一部丹麦导演率领一群北欧男演员，在南非取景拍摄的西部片！光看一群金发碧眼，人高马大的维京人，穿着牛仔的行头，手持大号左轮对轰，这景象也真是醉了。北欧冷风和西部热土结合到一起，看着看着就让你的地理观产生动摇！

说来，主角说着北欧口音英语这种设定也不算离谱。本片的故事发生在南北战争结束后的美国中西部，退伍的丹麦裔士兵 Jon 去镇里迎接远方来的妻子和儿子，即将到来的温馨与甜蜜，随着夜幕的来临，崩塌为了一条通往地狱的血路。

话说这种“叶公好龙”体的电影，导演总要不失时机的表达对经典作品的敬意，不安排几十个老梗和彩蛋，简直都不好意思和人打招呼。而克里斯蒂安・莱沃则完全无视了“情怀”这档子的事情。以暴易暴，一杀到底，《救世》就是用如此简单粗暴的方式，来向我们还原了丛林法则之下的最为真实的西部生存方式。



僵尸来袭

Wyrmwood: Road of the Dead



IMDB 评分 | 6.3

BD发行日期	2015 年 8 月 4 日	版本	A 区
年份	2015 年	类型	黑色 / 恐怖
容量	50GB×1		

在《行尸走肉》（The Walking Dead）这种文艺流丧尸片大行其道的时代之前，小成本丧尸片尚可出现《僵尸肖恩》这样的逗逼奇葩。然而后来，没钱倒腾满屏血浆和生猛爆爽的砍杀场面的小成本丧尸片剧组，也只能靠各种柔光和温吞的节奏，祭出各种对着屏幕高呼“有谁比我惨”的角色们，靠给玩家说教混日子了。也正是因为这个原因，典型的无脑 B 片《僵尸来袭》在这样的背景之下才具有特殊意义。

虽然本片的血腥场面和故事（cult 片究竟要这么个玩意儿吗？）在同类型电影中算不上具有多么高端的水准，不过它脑洞大开，火力全开，以至于完全颠覆观众对“丧尸”这一生物认知的设定，足以让我们打起十二分的精神。看过之后，就会让人知道原来对付丧尸的“工具”并不仅仅局限于大砍刀和霰弹枪，与之斗争的方法也并不只有胡砍乱杀这一条道可走。“精神病人思路广，弱智儿童欢乐多”的定律，同样也可以作用于一群苦中作乐的丧尸杀手们身上。



超时空宠爱

Blast from the Past



IMDB 评分 | 6.5

BD发行日期	2015 年 8 月 4 日	版本	A 区
年份	1999 年	类型	喜剧 / 爱情
容量	50GB×1		

冷战时期的美国遍布所谓的“生存狂”，他们储藏食品、武器弹药和大功率电台，挖掘地下掩体，随时准备着成为“废土”世界延续人类文明的一颗种子。本片主角的老爸，一个疯狂的加州理工大学教授便是这群神经质中的一员。工作之余，老爸在自己家的院子地下硬是建造了一座设施完备的核战避难所。一次意外事故让他误认为核战争已经打响，他带着老婆和刚刚出生的儿子头也不回地钻入地下，并且一过就是三十五年。

其实，本片的科幻元素并不多，主要还是试图通过主人公对所处时代的认知错乱来营造笑料。这位 35 岁的大男孩在度过了铀元素的半衰期之后被掩体的主系统弹射到地面，负责“采集情报”，岂不知自己进入了一个完全陌生的世界。在这里，他将从阅读这个时代的流行文化开始，开始一段寻找幸福与爱情的人生旅程。

与《隔世情缘》和《穿越时空爱上你》一样，本片同样讲述旧式礼仪传统培养出来的绅士风格，今天这种高度自由的世俗化社会里，在这个物质膨胀的消费主义世界中的的难能可贵。同时，它也寄托着导演对那个已经一去不复返的嬉皮士年代的纯真怀恋。

蓝光最新出碟推荐（2015年7月至2015年11月，按发售时间排列）

行尸走肉第五季全
The Walking Dead: The Complete Fifth Season



IMDB 评分 | 7.4

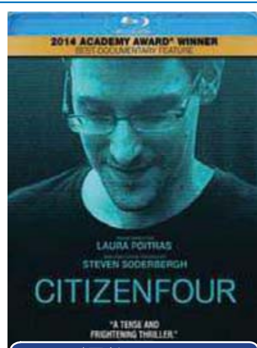
BD发行日期	2015年8月25日	版本	A区
年份	2014年	类型	剧情/惊悚
容量	50GB×5		

在《行尸走肉》的大结局中，Rick一行人在食人族的大本营——“终点站”中被团团围困，即将享受“料理”待遇，但面对这一Cliffhanger的观众们一点也不担心这群老熟人们的安危，他们纷纷通过编导留下来的一些伏笔，比如藏在野外的一袋武器、卡罗尔和“锤神”临时组建的援军，来脑补Rick们的脱困方案。后来发生的情况，也的确是印证了观众们的推测，说不定编剧都是看讨论版来编故事的。不过S5还是出乎了所有人的预料——大破终点站居然只花了一集的时间，牛皮哄哄的食人魔，用了不到四集的时间就给剿灭干净，终点站在S5中根本算不上是舞台，本季中真正承载故事的环境，分别是上篇的医院和下篇的小镇，其中对体制的科幻，要比此前伍德波里小镇的“总督”要更加深入——医院是通过将人彻底工具化的方式来维护摇摇欲坠的统治，下篇的小镇则因为居民们的自我封闭而展示出了反乌托邦的意味。

从叙事节奏，设置冲突的强度与密度来看，下半季明显没有上半季来的激烈，到小镇之后矛盾略有弱化，主线逐渐缓和，但间奏情节却变得越来越残暴扭曲。收网式叙事最后钓个大鱼，让人对S6充满了期待！



第四公民
Citizenfour



IMDB 评分 | 8.2

BD发行日期	2015年8月25日	版本	A区
年份	2014年	类型	政治/惊悚
容量	50GB×1		

斯诺登事件在中国引起的反响，远远没有在西方世界要大。究其根本，主要还是因为在主流媒体一向的“美国不也一样XXXX……”语境的引导之下，咱老百姓多半还是以看美国人笑话的心态来看斯诺登的各种打脸言论和行为。况且在诸多好莱坞泡制的“孤单英雄勇斗国家情治机构”的阴谋论影片的狂轰滥炸之下，斯诺登所揭开的重重黑幕，似乎连“谈资”都算不上了。然而《第四公民》这部2014年度最具影响力的纪录片却告诉我们，现实往往比虚构的电影情节更加狗血，更加奇葩，也更加让人毛骨悚然……

其实，在公布身分之前，斯诺登就一直通过署名“第四公民”的邮件，与本片导演劳拉·波特拉斯以及卫报的记者格仑·格林沃德进行联系。最终两人于2013年6月飞到香港，在The Mira酒店与爱德华.斯诺登进行了一次访谈，本片所呈现的正是第一手的影像资料，背后整个拍摄意义和过程却是无比伟大的。从拍摄手法上来看，本片所运用的电影语言相当出色，冷峻的画面，令人焦躁不安如同暗流汹涌的配乐，让整部片子看起来危机四伏，再加上真实的细节，某些桥段看上去真的让人有后背发凉的感觉，让你对手机和电脑产生莫名的恐惧感，因为你的感官所接触到的一切，都可以毫无保留的出现在“老大哥”的电脑屏幕。当时访谈时留下的影像素材极其有限，剪出这么一部片子，非常不简单。片子并不局限于斯诺登本人，而且描绘了记者、律师和其他良心犯“深喉咙”的群像，深入探讨国家安全和公民权利这一对看似无解的矛盾。



直接命中
Good Kill



IMDB 评分 | 6.3

BD发行日期	2015年9月1日	版本	A区
年份	2014年	类型	政治/剧情
容量	50GB×1		

军用攻击型无人机的运用，让战争的实施过程变得犹如一场上帝视角的射击游戏。你完全可以不接触敌人，甚至连敌人长什么样都无需看到，就可以在万里之外夺其性命了。“他们”对于你而言，只是全息瞄准镜、液晶屏上的一个个人形图案或是光点。你无需忍受亲手杀死一个同类时的负罪感，不会亲眼看到他们死去时的痛苦挣扎，甚至根本意识不到有人在自己触动按钮的瞬间死去，只是将这些代表着“Bad guy”的图像从屏幕中永久消失而已。战场在数字化之后变得虚拟化，修罗场般的残酷景象变成了不断跳动的数字、GPS图像和一个个标注有TGT字符的目标，在屏幕中腾空而起的爆炸气浪和操作员“Good kill！”的反馈声中，一个个目标灰飞烟灭，其中既有恶贯满盈的极端主义者，也有无辜的妇女与儿童，不过后者是无人机的掌控着很难区别，也无暇顾及的。

《直接命中》就是一部以UAV操作员的角度展现战争荒谬本质的反战电影，通过镜头语言将观众的思想从冷冰冰的机器操作界面，带回至人的世界。安德鲁·科利尔是《楚门的世界》的导演，从“楚门”、《虚拟偶像》到今天的这部《直接命中》，他一直都在通过不同的题材和影片类型，来探讨媒介技术飞速发展所给人类带来的伦理困境，并且风格愈来愈呈现出与商业电影的决裂倾向。



蓝光最新出碟推荐（2015年7月至2015年11月，按发售时间排列）

疯狂麦克斯：狂暴之怒
Mad Max: Fury Road

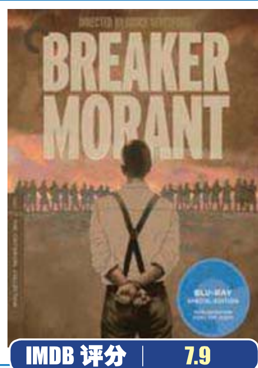


BD发行日期 2015年9月1日 | 版本 A区
年份 2015年 | 类型 废土/剧情 | 容量 50GB×1

1978年，邪典影像大师乔治·米勒携当时还是小鲜肉的梅尔·吉普森，用数十万美元的微薄投资，为当时的观众献上了一出让人过目不忘的Cult公路电影，它不仅开创了日后的Mad Max系列，而且也为日后的“废土”题材进行了总动员。三十八年之后，梅尔·吉普森早已经放下了那颗“勇敢的心”，安逸地坐在导演椅上发号施令，而乔治·米勒却携带一对生猛装备，去荒漠中进行了邪典精神的新一轮总爆发。是的，麦克斯又回来了！放眼望去，漫天黄沙，只要是有人的地方，到处都燃烧着复仇和救赎碰撞所迸发的炙热火焰。置身其中的人进退都无路，进退皆失据，永无出头之日，只能努力让自己的生命多活一秒。没有浮华夸张的CGI特效，没有莫名其妙的台词和完全用来凑数的笑料，这个疯狂的世界只有肉体和生命的搏击，美女撩人的长腿，各种钢铁怪物火星四溅的激烈碰撞，融入战斗的吉他声震撼着漫天飞的血和土，被酸毒侵蚀的土地上几只飞翔的乌鸦……米勒用自己的实际行动，反衬出了所谓的所有动作巨片的娘炮本质！

同日推出的还有《狂暴之怒》的3D版，以及Mad Max老三部曲的蓝光合集套装，想收藏的观众要抓紧！

驯马手莫兰特
Breaker Morant

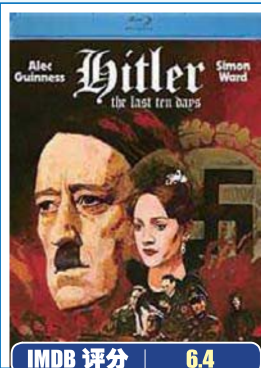


BD发行日期 2015年9月22日 | 版本 A区
年份 1980年 | 类型 战争/剧情 | 容量 50GB×1

在布尔战争期间，从属英军的澳洲军团上尉莫兰特在一次围剿布尔游击队的行动中出于为阵亡战友报仇的心理，下令枪杀了所有的俘虏，由此引发了一连串的报复与反报复。在英国与南非当局的谈判过程中，布尔人的眼中钉莫兰特成为了英国人谈判的筹码，他们决定将其以战犯身分予以严惩，以此来推脱战争的责任。这部贝尔斯福德早期成名作，主题与库布里克《光荣》异曲同工，通过气势恢宏的战争场面和激烈的法庭交锋，来控诉战争和凌驾在其之上的政治的丑陋与荒谬。

一场严格按照程序正义精心安排的审判，和完全收到政治力量干扰的判决结果，让本片自始至终弥散着弥漫着灰色的味道。然而，三位主人公在战场和法庭上所表现出铮铮铁骨，却让压抑的过程变得英气勃发，这让本片处处闪烁着掺杂了灰色的光芒。

希特勒的最后十天
Hitler: The Last Ten Days



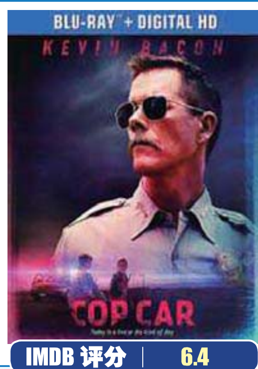
BD发行日期 2015年9月22日 | 版本 A区
年份 1973年 | 类型 战争/剧情 | 容量 50GB×1

描写希魔最后岁月的影片，我们很自然地会想到德国人自己拍摄的那部《帝国的毁灭》(Der Untergang)——也就是著名网络恶搞系列短片《元首的愤怒》的出处。其实，早在1973年，意大利导演Ennio De Concini就率领一帮英国演员，拍摄了这部表现希特勒最后岁月的影片。本片的时间线起始于1945年4月20日，也就是希特勒的56岁生日，结束于十日后这个纳粹魔头在地堡中自杀身亡。本片的剧本改编自地堡中的幸存者，国防军现役预备役骑兵上尉Gerhard Boldt的回忆录《希特勒的最后日子：我的目击报告》(Hitler's Last Days: An Eye-Witness Account)，他的记录具有极高的史学价值。

和后来的《帝国的毁灭》相比，《希特勒的最后十天》的格局可谓是无限小，几乎已经压缩到了室内剧的水准，“外景”几乎就是用纪录片的黑白影像拼凑而成的。然而单调的场景，却一样拍出了大厦将崩、山河皆覆的氛围。英国老戏骨Alec Guinness爵士对希特勒的超凡演绎，在其中发挥了巨大的作用，甚至几乎可以说是靠爵爷一个人的表演来撑起了这部本质上的确是单调乏味的影片。惟一遗憾的是本片全程英语，欣赏起来稍有违和感。



玩命警车
Cop Car



BD发行日期 2015年9月22日 | 版本 A区
年份 2015年 | 类型 动作/剧情 | 容量 50GB×1

一辆开着车窗的轿车，对于熊孩子们有着致命的吸引力。不过由于咱们的汽车文化才刚刚起步，即便熊孩子们真的爬了进去，所能干出来的坏事大概也就只剩下拉下手刹，让车辆在重力作用下撞撞墙罢了。而对于《玩命警车》中的这对小正太来说，“没吃过猪肉，至少还见过猪跑”，在中国孩子还在摆弄塑料玩具汽车的时候，他们就已经有了和自己老爸在车库中摸爬滚打的经历了。发动、挂档、起步对于他们而言自然是小菜一碟。虽然他们的驾驶经验才刚刚开始累计，不过由于地处广袤无垠的西部，根本不用考虑如何将车开好开稳。

真正的麻烦并不是这架完全不受熊孩子控制的汽车，而在于它是一辆警车，更可怕的是它的主人是一个恶贯满盈的警察，他正在费尽心思寻找自己的座驾——并不是处于对集体财产的责任心，而是车上隐藏有其违法犯罪活动的证据。于是一场猫捉老鼠的游戏，就在一个武装到牙齿的老警察，和两个脚都够不着油门踏板的熊孩子之间展开了。

本片的拍摄成本仅有两百万美元，出场人物也只有五个人，但拍得相当精细，“大家一起来作死”的疯狂情节在刻意而为的慢节奏下反而显得充满了黑色味道，颇具70年代那种抽象简洁又带点荒诞的惊悚片的风味。仅有五个出场人物的微小格局，却制造了强大的戏剧张力。



蓝光最新出碟推荐（2015年7月至2015年11月，按发售时间排列）

《热天午后》四十周年纪念版
Dog Day Afternoon: 40th Anniversary Edition



IMDB 评分 | 8.1

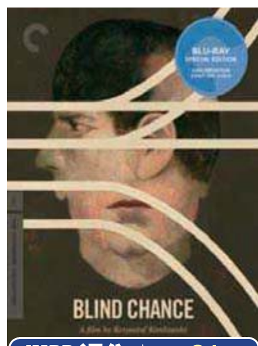
BD发行日期	2015年9月22日	版本	A区
年份	1975年	类型	犯罪/剧情
容量	50GB×1		

一群挟持人质的银行劫匪被警察团团包围，剩下来的两个结果无外乎是在重案组总督察“里面的人听着，限你们三分钟之内交出武器，举手投降，不然只有死路一条”的喊话之后，一整突突突之后匪徒死光光，或者是匪徒乖乖地弃械投降这两种结果。在《热天午后》这部阿尔·帕西诺的成名作中，小贼桑尼却在这两种必然的结果之外，献上了一出意料之外，却在情理之中的疯狂演出：武装到牙齿的警察对着在他们眼皮子底下挑衅的蠢贼束手无策，围观群众，甚至是作为谈判筹码的人质将暴徒们当作了英雄！

理解本片的内涵，就不能不脱离上世纪七十年代美国的社会背景：当时美国刚刚从越战泥沼中脱身，社会问题严重，各种极端思潮泛滥，但民众在一件事情上却有着高度的共识，这就是对政府的严重不信任，这场完全失控，其发展过程也出乎所有人意料的劫案，正是发生在这一现实之下。另外值得注意的是，本片的故事也是根据美国历史上“准备得最为愚蠢”的一场劫案改编。



机遇之歌
Blind Chance



IMDB 评分 | 8.1

BD发行日期	2015年9月22日	版本	A区
年份	1987年	类型	科幻/剧情
容量	50GB×1		

《罗拉快跑》、《滑动门》、《一个字头的诞生》、《蝴蝶效应》这种采用“Retry”机制的电影，是时空旅行题材剧情片中的一个重要的亚类型。但很少有人知道，它们共同的鼻祖是波兰电影大师克日什托夫·基耶斯洛夫斯基（《红白蓝三部曲》和《两生花》）于1987年执导的故事片《机遇之歌》。它讲述的是医学院青年实习生威特克在火车站追赶列车过程中所产生的两个可能的结果（追得上，没追上），所衍生出的三股完全不同的平行人生。虽然故事的主题并没有脱离日后那些模仿者所玩的偶然性与必然性之间的交错游戏，但基耶斯洛夫斯基自编自导本片的目的，并不是用一个充满戏剧性和想象力的故事来愉悦观众，而是试图触及到波兰的历史和当时的社会冲突。

上世纪80年代的波兰，正直东欧剧变的前夜，铁幕统治和欧洲左翼自由主义思潮激烈碰撞。然而本片却告诉每一个试图在这个激荡的大时代中获得某种改变的年轻人：无论你信仰各种意识形态，加入哪一个派系，甚至有意无意地置身事外，生命的走向都在他人的手里。这就好像是波兰自己书写的这部始终在东西方大国夹缝中挣扎的血泪史。同样一部以“然并卵”作为结尾的“Restart”结构电影，基氏的这部名作散发着一丝超验的气息，命运不可琢磨，而人的意念和选择在巧合的助力下却导演了一场未知的戏剧。

国土第四季全
Homeland: Complete Season 4



IMDB 评分 | 7.8

BD发行日期	2015年9月22日	版本	A区
年份	2014年	类型	惊悚/政治
容量	50GB×1		

尽管Homeland前三季的主线是凯莉和布鲁迪两个人在情报战场的虐恋，但从整个剧集的主题角度来看，只有凯莉才是真正的主角，布鲁迪的作用是衬托凯莉在“反恐战争”大背景下，道德与人性的挣扎。也正是因为男主角这条线索的尾大不掉（尤其是妻女二人完全属于凑数性质的戏份），故事总是欠缺紧凑感，并且时常有狗血剧情的出现。

S3的大结局中为布鲁迪送去了一份便当，目的就是为了彻底斩断这条几近无用的线索，并且放弃了伊朗线索的铺垫，目的就是为了能够在S4中对故事进行重启。壮士扼腕的举措，让S4的观感完全超越了此前风评最佳的第二季的高度，节奏有张有弛，处处出人意料。

和同为原版人马打造的FOX名剧《反恐24小时》的最大不同，在于本剧中从来不会出现反恐战将稳赢的结局，至少到目前为止，笑到最后的永远都是恐怖分子。这些原本只能被杰克·鲍尔海扁的中东大胡子，用自己的棋高一着来揭示着CIA高科技反恐手段的失败。如果说此前仅仅是从战术层面来解释美国情报机关的自作聪明，那么本季则通过对美国和塔利班真实关系的揭露，来证明美国外交与军事策略失败的根源，正是因为他们的自作聪明，才一步步“制造”出恐怖组织这样一个曾经的盟友与今日的死敌。

终结者：创世纪
Terminator Genisys



IMDB 评分 | 6.7

BD发行日期	2015年10月2日	版本	A区
年份	2014年	类型	惊悚/科幻
容量	50GB×1		

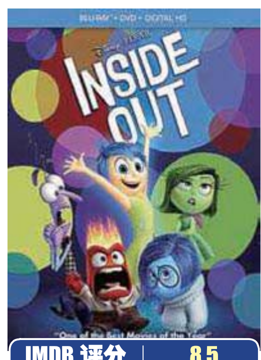
和《侏罗纪世界》对二十二年前的初代犹抱琵琶半遮面式的致敬不同的是，《创世纪》的前半部分故事，几乎是用本作强调的“乱序的时间线”，将第一、第二集中名场面统统复刻了一遍，辅以必要的反转，试图让观众在熟悉的桥段之下找到惊喜的感觉。不过给我们的感觉，就是本片完全就是一次要怀旧不要逻辑的胡闹。和《X战警：逆转未来》类似的是，《创世纪》试图对整个系列的时间线进行一次大手术，完全是照搬了FOX合在番外篇剧集《萨拉·康纳外传》中想穿越就穿越，编不下去了，甚至是忘了此前的故事都可以靠穿越来解决的作风。结果弄巧成拙地将前几作经典的时间线统统抹去，也使得故事的节奏自始至终都处于严重的失控状态。惟一的亮点，恐怕就只剩下了对约翰·康纳的黑化处理，不过无论是官方海报还是预告片，都已经将这一最大的翻转给提前剧透了……

当然，本片的素质应该完全能够达到“值回票价”的水准，只是因为由此再度将电影宇宙的时间线搞得支离破碎错综复杂，重启加平行宇宙还有多重时间线，直逼诺兰为我们呈现的五维空间的复杂程度了，大大损耗了老观众们对故事的认知，同时也为新观众们提高了观影门槛。这，应该算不上是什么好事吧！



蓝光最新出碟推荐（2015年7月至2015年11月，按发售时间排列）

头脑特工队
Inside Out



BD发行日期	2015年11月3日	版本	A区
年份	2015年	类型	卡通/科幻
容量	50GB×1		

本片的灵感，正是来自于导演道格特在子女青春期教育时的一次真实的困惑：曾经活泼可爱的女儿，在11岁的一天突然变得沉默寡言，熟悉的外表之下仿佛换成了一个完全陌生的人。再联想我们在饱受负面情绪困扰的时候经常会出现的体验——脑袋中出现了持各种观点和立场的声音，它们都在试图左右你的意识，直到控制你做出在他人看来相当反常，也就是能够印证“性情大变”一词的行为。

道格特就是这样，用卡通的方式脑补了深不可测的意识世界的基本运作方式：每个人的大脑中都住着五位代表着不同情绪小人，分别对应快乐（Joy）、悲伤（Sadness）、恐惧（Fear）、厌恶（Disgust）、愤怒（Anger），它们一同操纵着主人的脾气和行为。这套纯属虚构的“理论体系”，至少用完全日常化的素材，为我们生活中的很多“事后想想，可怕极了”的想法与行为赋予了合理性。“情绪”、“潜意识”、“抽象思维”、“梦境”、“记忆”、“人格”等等即便是成年人也未必真的搞懂的概念，在皮克斯的卡通化结构之下变得就连小毛孩也十分容易看懂，成年人在前仰后合中也时不时被戳中泪点，对时光的飞逝和心头时不时涌现出的童年记忆感慨良深。



无处可逃
No Escape

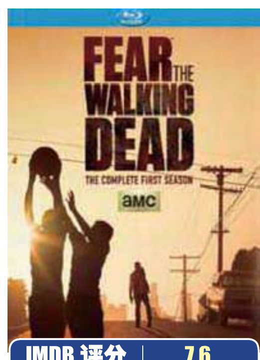


BD发行日期	2015年11月24日	版本	A区
年份	2015年	类型	政治/惊悚
容量	50GB×1		

发达国家对发展中国家，乃至是完全处于蛮荒阶段的最不发展国家的援助，往往是打着“无偿”的旗号，实质都是通过对其基础设施的投资，来达成对目标国自然与政治资源的控制。这个过程必然会伴随着严重贪腐、环境破坏、阶级分化等等恶果。矛盾一旦激化，后果自然不堪设想，因为三者共同盘剥的对象是“活着都不怕还怕死吗”的赤贫者。除了黑非洲以外，东南亚地区恐怕是在和平时期爆发大规模排外暴乱最为严重的地区了。一群远离文明、失去理智、民族主义泛滥的嗜血狂魔冲上大街，对着所有代表西方文明的事物实施打砸抢，对非我族类者实施虐杀的新闻画面，相比对于我们每一个人而言都不陌生。

简而言之，《无处可逃》就是表现一个西方白人家庭，在这样的极端环境下逃出生天的故事。本片的看点就在于它将暴徒从一群受种族主义情绪趋势的人，表现成了一群毫无理性，见人就杀的僵尸，而各种暴行的“想象力”和残忍指数，的确就连僵尸也自叹不如。东南亚似乎是表现血腥故事的最好战场，如果你从《降头术》就开始在心中留下阴影。现在看完这部电影，阴影的覆盖区域又要大规模扩大了，总之白送都不敢去东南亚旅游了……

行尸之惧 第一季
Fear the Walking Dead Season 1



BD发行日期	2015年11月30日	版本	A区
年份	2015年	类型	剧情/惊悚
容量	50GB×1		

如果不看AMC的大名，我们很有可能将本剧视为《美国战舰》之流的山寨片。其实，本剧是TWD的姐妹篇，只是由于AMC台没有进行大张旗鼓的宣传，而且本剧也的确是走慢热路线。甚至我们可以这样说，“慢热”就是《行尸之惧》所追求的效果。

就像在一部丧尸片的开头我们经常所看到的那样：主角一觉醒来，就发现熟悉的世界彻底变了天，高楼大厦、绿树红花的城市生活场景犹在，但构成人类世界的主体——人已经消失了。至于是怎么消失的，编剧或直接回避，或语焉不详。总之，除了主角团队以外的人全都一秒变僵尸了。本剧不仅仅是TWD的前传，它更重要的任务，就是向我们揭示日常社会向着丧尸末世转变的全过程——造成人类世界崩塌的原因，不仅仅是病毒的直接杀伤力，而是从恐惧感所导致的灾难效应开始的。

本片采用了TWD第一季的时间线，但和“主线”故事并无交集，故事发生在洛杉矶，讲述的是一位单亲母亲，带着一儿一女，在男主角的帮助下展开末日求生的故事。想看割草僵尸的同学，行尸之惧》肯定会让人感到失望，即便是和主打“文艺牌”的TWD相比，《行尸之惧》的动作戏也是少之又少，亦没有设置类似“总督”、“终点站”这样的矛盾冲突。相对于丧尸环境下的求生而言，本片更注重表现的是还活着的人是如何像行尸一样，辗转艰难地在这个刚刚开始疯狂的世界中的生活形态。



PlayStation专门志 新作发售表

×○□△

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
17 日	飙酷车神 狂野之路	The Crew Wild Run	Ubisoft	竞速	美版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
19 日	刀剑神域 虚空断章 导演版	ソードアート・オンライン ゲームディレクターズ・エディション	BNEI	角色扮演	日版
24 日	血源诅咒 老猎人	Bloodborne : The Old Hunters	SCE	动作	中文版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレード アークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
27 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V The Phantom Pain	Konami	动作冒险	中文版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	重力异想世界	GRAVITY DAZE	SCE	动作	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky-	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒险 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
16 日	街头霸王Ⅴ	Street Fighter Ⅴ	Capcom	格斗	日版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪元	Far Cry : Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン	Koei Tecmo	体育	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
18 日	未知海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	角色扮演	日版
19 日	空之舟 Q	エアシップ Q	Cygames	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
26 日	罪恶少女 2	クリミナルガールズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
26 日	数码宝贝物语 网络侦探	数码宝贝物语 网络侦探	BNEI	角色扮演	中文版
26 日	超次元大战 海王星 VS 世嘉硬件女孩 梦之合体 SP	超次元大战 ネプテューヌ VS セガハードガールズ 梦の合体スペシャル	Compile Heart	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	中文版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
2015 年 12 月					
3 日	干物妹小埋 干物妹育成计划	干物妹！うまるちゃん 干物妹育成计画	Furyu	模拟养成	日版
3 日	文明 变革 2+	シヴィライゼーション レボリューション 2+	2K	策略模拟	中文版
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	英雄传说 空之轨迹 SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
10 日	偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘	アイドルマスタ – マストソングス 赤盘 / 青盘	BNEI	音乐	日版
17 日	在迷宫地下死去	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky-	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
17 日	奇迹女孩祭	ミラクルガールズフェスティバル	SEGA	音乐	日版
23 日	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	BNEI	动作	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
18 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレード アークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
27 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V The Phantom Pain	Konami	动作冒险	中文版
2015 年 12 月					
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒险 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版



我们值得信赖的选择
——国行 PlayStation 全攻略

2015 年 3 月 20 日，这一天原本只是农历新年过后一个普通的日子，可是随着两款电子产品正式登陆国内市场，这一天对国内游戏玩家而言意义重大。不少玩家乘着年味未散之际，买下了首发的国行主机，而实际上购入首发这些人，有多少其实家中还有另外一台同样的主机，他们只是怀着一颗拳拳之心赶来支持行货。其中一些年纪稍大的玩家在此情此景之下，回想起十多年前 PS2 主机进入国行市场，难免一番唏嘘。往感性了说，此时要是响起一段催人泪下的音乐，指不定真的会有玩家泣不成声。想当年在游戏禁令的影响下，游戏主机进入国行市场可谓处处小心翼翼，生怕一个不小心就会成为众矢之的。甚至当时有些记者在发售时拍照，希望进行报道时，也被工作人员请求务必不要进行报道。而仅在随后的一年，这台世界上最畅销的游戏主机就因为各种各样的原因，悄然推出了中国市场。回想起这段历史，在感叹时不与我的同时，其实当时国内的游戏市场也并没有形成良好的环境，玩家购买力和现在相比也实在有限。经历十年的沉寂，PS 系主机卷土重来，如今国内的游戏市场环境早已日新月异，希望这次主机游戏能够在国内生根发芽，茁壮成长。另外，在首发后的周末，其实就是我国农历中经常说到的二月二“龙抬头”，也希望今后 PS 主机在国内市场可以销量长红，如龙抬头。

参数

对于国内的电子产品消费者而言，可能大家在购买电子产品时，都会习惯性的去关注下自己所购买电子产品的配置参数如何。所以在我们购买电子产品时，经常会看到不少商家的广告上都写着“本品超高配置，8G 内存八核处理器！”不过具体这 8G 和八核到底指的是 GDDR 几代的 8G 内存，这八核处理器的主频又是多少，商家却从来不会主动提及，不过这样宣传总是能让人听起来觉得很厉害就是了。虽然每一代游戏主机推出后，配置构架都是固定的，并不会很快就被淘汰，但是消费者也一定非常想了解自己购买的这台机器到底值不值这个价格，又或者这台游戏机与自己的 PC 相比配置如何，下面就为大家奉上 PS4 以及 PSV 这两台主机的详细参数，共大家进行对比查询。



国行PS4主机详细参数

型号	CUH-1109A 主机
CPU	8 核 ×86 架构 64AMD Jaguar 处理器
GPU	1.84 TFLOPS
显示芯片	AMD Radeon 显卡
内存	8GB GDDR5
硬盘	500G
游戏载体	光学驱动（只读）BD6 CAV（6 倍速蓝光光驱）、DVD×8 CAV（DVD 读取速度为 8 倍速）
网络	以太网（10BASE-T，100BASE-T×、1000BASR-T）
	IEEE 802.11b/g/n
	Bluetooth 2.1 (EDR)
音频	HDMI、S/PDIF

型号	CUH-1109A 主机
接口	2×USB 3.0、Au× 端口、数字输出（光纤）端口
电源	AC 110V/220-240V，50/60Hz
功率	250W
尺寸	275×53×305mm
重量	2.8kg
包装清单（硬件）	PlayStation 4 主机 ×1
	DUALSHOCK 4 无线控制器 ×1
	USB 连接线 ×1
	单声道耳机组 ×1
	交流电源线 ×1
	HDMI 连接线 ×1
	USB 连接线 ×1
	说明书 ×1

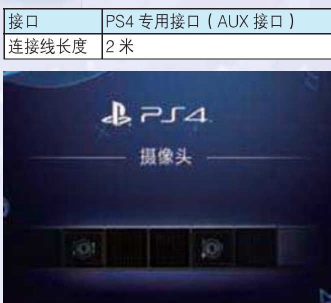
DUALSHOCK 4无线控制器详细参数

尺寸	约 162mm×52mm×98mm（宽 × 高 × 长）（不含最大突出部分）
重量	约 210g
触控板	亮点感应式触碰版、点击机构、静电容量式
传感器	六轴传感器（3 轴加速计，3 轴陀螺仪）
其他功能	LED 光条、震动机能、内置喇叭（单声道）
主要端子	USB 连接口（Micro B 接口）、扩充连接口
	立体声耳机 / 麦克风连接端
无线规格	Bluetooth Ver2.1+EDR 基准
电池	内藏充电式锂电池、电压 -DC3.7V、电池容量 -1000mAh

PS Camera详细参数

尺寸	186mm×27mm×27mm（宽×高×长）
重量	183g
分辨率	1280×800×2（双摄像头）
	1280×800 像素 60fps
	640×400 像素 120fps
	320×192 像素 240fps
视频格式	RAW、YUV（不压缩源文件）
光圈	双镜头最大光圈 F/2.0
有效范围	30cm 以上
视角	85°
麦克风	4 通道麦克风组

接口	PS4 专用接口（AUX 接口）
连接线长度	2 米



国行PSV主机详细参数

型号	PCH-2009
CPU	ARM Cortex-A9 core（4 核）
GPU	SGX543 MP4+
运存	512MB,
显存	128MB
硬盘	内置 1GB 存储（支持拓展专用储存卡）
屏幕	5 英寸（16:9）、960×544、多点触摸电容性触摸屏幕、约 1677 万色、IPS 液晶屏
背触板	多点电容触摸屏
摄像头	前端相机（30 万像素）、背面相机（30 万像素）、最大分辨率 640×480(VGA)
音效	内置立体声扬声器，内置麦克风
传感器	六轴传感器（3 轴加速计，3 轴陀螺仪）、3 轴电子罗盘
无线通信	支持 Wi-Fi 定位

无线通信	支持 IEEE 802.11b/g/n
	蓝牙 2.1+EDR
插槽 / 接口	PlayStation Vita 卡槽、记忆卡卡槽、micro USB 接口（数据 / 充电）、耳麦接口（立体声接口）
尺寸	183.6×85.1×15mm
重量	219g
电源	使用交流电源转接器充电约 2 小时 40 分
包装清单（硬件）	PlayStation Vita 主机 ×1
	USB 连接线 ×1
	交流电源转换器 DC/5V×1
	交流电电源线 ×1
	说明书 ×1
	PS Vita 游戏存储卡 8GB×1
	PS Vita 掌上娱乐机上市纪念版保护套 ×1

※ 目前通过官方渠道购买主机都会获赠游戏游戏兑换卡，具体内容根据主机类型不同也有所差异。



购买

抛开所谓的情怀不谈，目前玩家选择购买国行主机最大的好处就是方便的售后服务以及为期两年的质保。就目前购买过国行主机的玩家反馈，索尼在售后与质保方面服务的服务令人非常满意，对水货主机没有信心的玩家，建议优先考虑国行版本。至于售价方面，因为在 TGS 之后，亚洲区 PS 系主机的全面降价，十月后国行 PS4 的主机售价已经降至 2399 元，PSV 2000 型号的价格为 1149 元，另外索尼官方销售渠道还有不少套餐优惠，一同购买的话实际售价还要比水货主机来的优惠。除了套餐之外，还有国行纪念版主机销售，更加增添了其选择价值。另外在此要特别提醒各位有意购入国行主机的玩家，PS4 的新型号主机 CHU-1209A 以及 CHU-1209B 两种机型将在今年年底登陆国行市场，其中新型号 1TB 主机的预定售价为 2699 元，是趁现在的优惠活动早买早过瘾，还是静候新型号主机玩家自行斟酌。另外今年索尼公布的全新配色手柄（新配色手柄与 20 周年限定手柄相同均采用普通手柄 380 元的定价）和彩色硬盘壳也已在国内上市。

价格参考

商品	价格
PS4 CUH-1109A 主机（500G、黑 / 白色、DS4 手柄 ×1）	2399 元
国行纪念版体感套装（500G、黑色国行纪念版、含摄像头、原装直立架、DS4 手柄 ×2）	2899 元
《舞力全开 2015》游戏套装（500G、黑色、实体游戏 ×1、含摄像头、DS4 手柄 ×2、纪念 T 恤）	3199 元
《讨鬼传 极》游戏套装（500G、黑色《讨鬼传 极》主题硬盘壳、实体游戏 ×1、DS4 手柄 ×2）	2849 元
《最终幻想 X/X-2 铁盒版》游戏套装（500G、黑色、铁盒版实体游戏、DS4 手柄 ×2、专用游戏主题）	2899 元
DUALSHOCK4 无线控制器（黑白两色）	380 元
体感摄像头	380 元
直立架（黑白两色）	180 元
彩色硬盘壳（水波蓝、青柠绿、红色、粉红、紫色、金色、银色）	99 元

商品	价格
PSV2000 主机（黑白两色、8G 专用内存卡）	1149 元
《真・三国无双 7 猛将传》游戏套餐（黑 / 白色、实体游戏 ×1、8G 专用内存卡）	1199 元
《讨鬼传 极》游戏套餐（黑 / 白色、实体游戏 ×1、8G 专用内存卡）	1199 元
PSV 专用内存卡 8G	120 元
PSV 专用内存卡 16G	220 元
PSV 专用内存卡 32G	380 元
PSV 专用内存卡 64G	600 元

※ 国行产品可享受 2 年质保，通过官方渠道购买可享受七天无条件退货，十五天无条件调换服务。套装附带特殊主机包装，套餐仅为优惠购买。

2年
价值2,799元
价值380元
立省¥199元
2年
*PSV掌机有黑白两色可选
单价1,149元
价值249元

PlayStation Plus会员价格

1 个月	29 元
3 个月	69 元
12 个月	209 元

PS 中国区官网地址：https://www.playstation.com.cn/index.htm
PS 中国区产品售后咨询网址：http://service.sony.com.cn/Maintenance_Station/2518.htm

区别



早在 2014 年年底，PS 系主机将登陆国行的消息就已经传的沸沸扬扬，一时间业内充斥着各种对国行主机的展望。不过随着年底的临近，因为遭人举报国行发售的事宜一延再延，更有传言说国行主机将全面实行锁区政策，当时不知吓坏了多少期待的玩家，不过好在最终国行锁服不锁区的主机政策，相对而言已经非常宽松。这里也再次为各位读者介绍下 PS 国行主机究竟都有些什么限制。

国行主机与海外版差异

项目	状态
国行主机使用海外游戏光盘 / 卡带	正常
国行主机下载海外游戏补丁	正常
国行主机获得海外游戏奖杯	正常
国服账号添加外服好友	正常
国服账号登陆海外主机	正常
国服账号与外服账号发送信息	正常
国服账号与外服账号进行派对	正常
海外主机使用国行游戏光盘 / 卡带	正常
海外主机更新国服游戏补丁	正常
海外主机下载国服游戏	正常
国行与海外游戏联机游玩	正常

从以上表格可以看出，国行主机在实际使用上，除了因为锁服务器而导致的不能够登陆海外服务器外，其他使用一切正常。（因为对应区域 PSN 账户只能固定登陆对应服务器，且数字版游戏必须通过对应服务器商店下载，所以其实国行主机三个无法实现的功能全部是因为无法登陆海外账号导致的。）虽然不能登陆海外账号，让人感觉上失去了很多功能和选择，不过其实对不经常购买 DLC 内容的玩家影响并不大。

关于 PS4 主机锁服的问题，虽然索尼官方给出的解释是，短期无法解决，但是没过多久 PS4 更新了 2.50 系统后，主机却突然出现了一个巨大“漏洞”，导致国行主机可以通过一些手段成功登陆海外账号，这个后门究竟是“有意”还是“无心”我们无法考证，不过有了这个办法，国行主机和海外版的差异被进一步抹平，如今购买何种版本的主机已经不存在本质上的区别了。（目前国行 PSV 尚无手段解锁服务器。）

国行PS4服务器解锁教程

更新了主机的 2.50 系统后，PS4 主机在系统选项中新增了一项名为备份 / 还原的功能，这个功能就是实现服务器解锁的关键。

首先我们需要准备 1 个 FAT32 格式的移动硬盘或者 U 盘，（因为 FAT32 格式最大只支持 4GB 大小的文件格式，所以目前很多硬盘都是 NTFS 格式的，注意这个格式 PS4 主机是无法识别的，不过玩家可以上网搜索如何格式化 NTFS 格式硬盘并将其更改外 FAT32 格式。）另外如要需要备份账号信息以外的内容，建议使用容量大一些的移动硬盘。随后我们需要将国行主机系统升级到 2.50 或更高版本。然后将存储设备连接到国行主机上进行国服账号的备份，并将此备份妥善保存。

之后我们可以找到任意一台海外版本主机，申请一个想要的服务器的对应账号，使用同样的方法将这个账号的信息备份在储存设备中，然后将此储存设备连接回国行主机，进入系统菜单下的备份与还原功能。选择要备份的数据，根据系统提示将账号信息还原到国行主机当中，之后等待系统完成还原即可。注意此时系统会提示删除原有的系统内容，不过我们已经提前在储存设备中备份了国行的账号信息，所以直接还原即可。

还原完成后，此时国行主机内就会出现海外服务器的账号信息，此时登陆海外账号就可以正常登陆海外服务器啦。当然如果玩家依旧希望以国行账号进行游戏的话，可以将海外账号设为常用账户，这样国行账号就可以顺利游玩海外账户下的所有内容了。

最后需要提醒玩家，这种方式只能将已经存在的海外账户信息备份在国行主机内，从而实现登陆海外服务器，所以此时原本国行主机锁服的限制依旧存在，此时玩家仍旧无法使用国行主机注册海外服务器账号。至于海外账户的备份，如果没有海外主机的话可以找自己的机友帮忙，毕竟备份后的账户信息是以数字文件的形式存在，所以即使不在同一地区，依旧可以通过网络途径帮忙备份账户信息。另外特别需要强调的是，没有国服账号的话有可能会影响主机的正常保修，所以一定要记得妥善保管国服账号备份内容。

游戏

过于国行主机，其实最大的障碍就是游戏的审核，软件阵容的成色能够直接影响一台主机的销量。目前而言，大部分国行游戏的在发型时间上都要比全球范围内迟一些，而受审核要求影响，游戏类型也较为单一。不过经过半年多的发展，国行市场也已经累积出来一定的阵容，同时国行版本游戏大多在售价上有不少优势，而且很多都会直接将游戏的 DLC 内容加入其中，所以对于尚未购买的玩家，国行版本反而更加实惠。同时随着过审游戏的不断增多，一些系列游戏新作的过审，速度增加了不少，如《真・三国无双 7 帝国》和《重力异想少女 高清重置版》都已经逐渐追上了全球发售的脚步，《最终幻想 X / X -2 高清重制版》甚至已经做到了同步发售，在我们等待国行游戏市场继续前行之际，在此也为大家盘点下国行市场的游戏阵容，帮助各位读者选择购买。



PS4		
驾驶俱乐部	数字版 / 实体版	竞速
本地 1 人 / 在线 2~12 人	SCE	售价为：223 元



索尼第一方的竞速游戏，画面表现一流，车辆授权众多，多达 70 余条赛道也足够玩家在游戏中忘情驰骋。与其他众多类型竞速游戏只论胜负不同，本作中每场赛事都有对应的赛事挑战，玩家需要达成这些挑战才能解锁更多的游戏内容。同时在游戏中，即使单人游玩，也会随机出现一些驾驶挑战，玩家可以实时对其他玩家的赛事成绩进行挑战。同时本作也被戏称为“拍照俱乐部”，可见玩家对其画面还是相当满意的。在网络方面，玩家可以自定义赛事，任意选

择赛道、模式、时间和天气条件。定制个性化车手，包括自由设计车身喷漆、选手服饰和定制头盔。

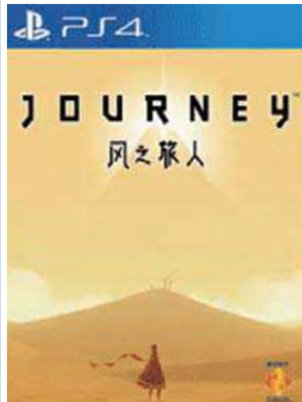
游戏发售至今，制作组全新推出了本作的大型DLC《驾驶俱乐部 摩托》，此 DLC 也可以单独购买，让玩家在体验车辆之余，也能享受到摩托车带来的风驰电掣的感觉。在 DLC 内容中，玩家可以选择来自世界上最顶级摩托车制造商雅马哈、杜卡迪、川崎、本田、宝马等等品牌的经典车型。

PS4		
罪恶装备 未知次元 征兆	实体版	格斗
本地 1~2 人 / 在线 1~2 人	ARC	售价为：229 元



“《罪恶装备》系列”多年来以其极具个性的角色设定，以及出独特的世界观和精细的格斗系统深深掳获众多玩家之心。本作作为系列最新作，在保持了游戏原有的浓厚的摇滚风格的同时，系列优秀的操作手感也依旧出色，同时新作中还引进了全新的角色，进一步扩充、优化游戏系统，让对战中攻防地策略性变得更加深奥有趣。经过不断地改进，游戏的上手变得较之前作稍微容易，在维持原本高速 2D 对战格斗的手感的同时，通过不断的游玩，玩家会发现优化后的对战系统可以透过简单操作达成更多有趣的动作。此外，在战斗中的各种动画表现也得到了全面提升，其将会以宛如电视动画作品般充满魄力的影像呈现给各位玩家。 角色登场、发动必杀技、分出胜负的瞬间也都有了更加出色的表现效果。

PS4		
风之旅人	数字版 / 实体版	动作冒险
本地 1 人 / 在线 1~2 人	SCE	售价为：129 元



《风之旅人》作为一款风格独特的游戏，在发售后获得玩家群体的一致好评，全球各大知名网站也纷纷将其评为年度游戏。此次登陆 PS4 主机后，游戏表现得到了进一步提升，以 1080P/60 帧运行的画面为游戏营造出了更加出色的观感体验，场景变得更加干净明亮，许多细节也变得更加出色。配乐方面本作的表现也十分精彩，搭配游戏中令人窒息的美景，管弦交织的音乐可以轻易地感染玩家的情绪。根据游戏流程的不同阶段，游戏配乐所展示出的灵活变化更是让人听得如痴如醉。游戏的音乐原声辑还在第 55 届葛莱美奖上获得了“最佳视觉媒体配乐专辑”的提名。《风之旅人》可以说是一款简单但又丰富的作品。简洁的操作方式，单纯的游戏目的和精炼的游戏内容让本作显得非常简单，但是每一位玩过本作的玩家，通关后都可以在精神上得到丰富的收获。在这次乘着风前行的旅程中，玩家会为路途中的美景驻足，会被宏伟的遗迹震撼，最终在旅途的尽头，玩家的灵魂也将得到洗涤。

PS4		
小小大星球 3	数字版 / 实体版	平台动作
本地 1~4 人 / 在线 2~4 人	SCE	售价为：249 元

“《小小大星球》系列”一直是索尼第一方最为出色的平台动作游戏之一，其中的主角麻布仔也因其丑萌可爱的形象成为了索尼的吉祥物。首先支持本地四人游玩的本作是一款非常适合全家人一同游玩的作品，其游戏



风格更是老少咸宜。在游戏中玩家可以发挥想象力，利用游戏中强大的设计道具能够，把原本只存在于想象中的东西创造出来，并和世界各地的玩家分享。

在此次的第三部中，玩家控制的麻布仔来到了名为 " 天花乱坠 " 的新星球，这里有着和系列以往不用的全新元素，玩家可以进行的创作也变得更加天马行空。在冒险之余，玩家也遇到了星球上坏蛋们的邪恶计划，他们释放了星球上三名古老的泰坦，并且吸收了珍贵的创造力。为了战胜邪恶的组织，星球中的三位古老英雄：怪袜、扣哥与小飞他们会全力协助玩家，夺回创造力。

PS4		
舞力全开 2015	数字版 / 实体版	舞蹈
本地 1~4 人	Ubisoft	售价为：199 元



本作是目前 PS4 平台少有的支持体感摄像头功能的游戏，玩家可以使用摄像头，随着游戏中的音乐起舞，在曲目的动作指导下，玩家甚至可以成为真正的“舞林高手”。此次登陆国行，游戏在保留原本的四十余首热门歌曲与酷炫舞蹈的同时，针对中国市场添加了《小苹果》、《舞娘》、《阳光下的我们》以及经典动画主题歌曲《随它吧》等全新经典中文曲目。支持四人同时游玩的本作，非常适合与家人同乐。

PS4		
纳克的大冒险	数字版 / 实体版	动作冒险
本地 1~2 人	SCE	售价为：199 元



《纳克的大冒险》作为 PS4 主机发售时的首发游戏，其素质还是有着不错的保证。游戏中作为主角的纳克是个具有神奇能力的小生物，他在博士的帮助下，可以通过神器 (relics) 来提升自己的能力。纳克的本体只有大概一米左右，但是在收集并使用这些神秘的神器的力量后，他的体型可以暴涨到十米高，并获得强大的战斗力。同时纳克还可以根据神器属性的不同，进化为不同的形态，并获得与之对应的特殊技能。游戏中的收集要素也十分丰富，有六十间密室可供玩者探索。这些密室中隐藏着装满独特神器的宝箱。玩家还可以通过收集水晶神器来解锁六个纳克的全新造型，供重新游玩时使用。

PS4		
最终幻想 X / X -2 高清重制版	实体版	角色扮演
本地 1 人	SQUARE ENIX	售价为：269 元

《最终幻想 X 》的名气之大，即使在整个“《最终幻想》系列”之中也是名列前茅。本次的 PS4 版本高清重制版将游戏原作的画面水平提升到了新的高度，玩家可以再次重温那一段难忘的游戏记忆。游戏中不仅主要角色模块为支持 HD 分辨率全面提升了质量，就连怪物和原野地图的贴图材



质也都进化为高清标准。此外，除了为背景音乐进行重新收录和编曲，游戏还追加了奖杯功能和 Cross-Save 等 HD 版所独享的新要素。同时 PSV 平台也可以购买到本作，不过两作会进行独立售卖，其中《X》为 195 元，《X -2》为 199 元。





家操作的同时，也需要一定的胆量和智慧。虽然玩家操控的是看似弱不禁风的小萝莉，但只要掌握技巧，打败巨大的食人巨龙也不在话下。



PS4			
雨血前传 蜃楼		数字版	动作
本地 1~2 人	灵游坊		售价为：66 元



《雨血前传 蜃楼》是有国内的开发团队北京灵游坊制作的一款动作游戏，本作的战斗华丽风格独特，其出色的游戏素质，填补了国产单机游戏在动作类型上的多年空白。本作中灵游坊在保持"《雨血》系列"一贯的手绘美术风格和阴暗质感的同时，在风格、特效和动作等方面实现了巨大的突破，展现出了国产游戏完全不同的动作魅力。本作的故事发生在一个原创的蒸汽朋克与传统武侠风格并存的架空世界中，游戏中玩家将扮演两位少年杀手 " 魂 " 与 " 左殇 "，闯入位于南武林的神秘组织 "蜃楼" 之中。

PS4			
九阳神功 先行版		数字版	MOBA
在线 5~10 人	Snail		售价为：免费



《九阳神功》是国内游戏公司蜗牛所研发的一款 3D 武侠英雄团战网游，游戏以明朝靖难之役为故事背景，将侠客纷争作为核心主线，揭开尘封在血雨腥风中的武林秘事，由于是国人打造，所以世界观将武侠江湖还原得非常出色。与普通 MOBA 游戏不同，本作中融入全新特色轻功系统与 ACT 动作连招元素，并采用全球知名 CryEngine3 引擎打造，实现真实世界的环境交互体验，通过天气变幻效果和极致电影画质打造首部中国武侠 MOBA，创建全新规则竞技江湖。值得一提的是，本作目前采用的是传统网游的收费模式，即本体免费道具收费原则，玩家们可以自行下载体验。

PS4			
吉娜姐妹 扭曲梦境 导演剪辑版		数字版	动作冒险
本地 1 人	Black Forest Games GmbH		售价为：90 元

本作是一款充满想象力和童话色彩的动作冒险游戏，游戏以美式卡通风格为主，每一个关卡都极富挑战性。玩家可以在两姐妹间进行角色切换，从而令关卡的风格和音效也发生转变，同时也会通过这些操作令隐藏物品显示以及开启相应的机关。 游戏中还有许多设计精妙的 BOSS 战，考验玩

PS4			
特技摩托 聚变		数字版 / 实体版	竞速
本地 1~4 人 / 在线 1~4 人	Ubisoft		售价为：199 元



"《特级摩托》系列" 相信玩家们都比较熟悉，此次登陆 PS4 平台后，大家将体会本系列前所未有的优秀画面。《特级摩托》这个系列，一直给人以简单轻松的感觉，即使没有游戏经验的玩家，也可以轻易上手。不过来到游戏后期，玩家会发现其实本作非常的硬核，连续的关卡设计非常挑战玩家的操作，多种不同游戏模式，也让游戏变得十分耐玩。同时加入网战模式后，游玩中的竞技也变得更加激烈令人着迷。

PS4			
南瓜先生大冒险		数字版	益智
本地 1 人	Unity		售价为：38 元



《南瓜先生大冒险》是一款点触解谜游戏，讲述了南瓜先生在一个奇特的蔬菜王国冒险和找寻自我的故事。本作中共有超过 50 个主场景，以及数量众多的分支场景和谜题内容，这个奇特的蔬菜世界的内容无比丰富，土豆娃娃、辣椒先生、洋葱宇航员和白博士等游戏角色将指引南瓜先生发现世界的真相。有趣的关卡和大量互相关联的谜题，让玩家深入蔬菜的谜题世界。同时，近期 PSN 会员可以免费下载本作，大家一定不要错过。

PS4/PSV			
讨鬼传 极		数字版 / 实体版	动作
本地 1 人 / 在线 1~4 人	Koei Tecmo	售价为：PS4 版本 299 元 PSV 版本 249 元	



对于 PSV 平台而言，本作是少有的共斗游戏，硬派的操作十分适合核心玩家挑战。登陆 PS4 平台的版本，画面上则更为精细，不过少了掌机版本的便携性。就目前国行游戏的审批力度而言，本作的过审令人十分的惊喜，本作中妖怪的设定得到了完美保留，除了取消了原作

中的流血效果外，游戏得到了最大程度的保留，玩家能够玩到最原汁原味的“讨鬼”游戏。

PS4/PSV			
真・三国无双 7 猛将传		完全版 / 实体版	动作
本地 1~2 人 / 在线 2 人	Koei Tecmo	售价为：PS4 版本 299 元 PSV 版本 249 元	



《真・三国无双》系列”因为其爽快的手感和三国时期的背景题材，一直在国内玩家群体中享有十分高的关注度。在这张“猛将传完全版”游戏中，除了有原本《猛将传》的内容外，也能体验到本传的游戏内容。另外在《猛将传》内容中，游戏对吕布在三国时期的精彩故事进行了精细的还原，让玩家可以详细地参与到吕布这位“三国第一猛将”戎马一生。另外游戏中还加入了新的武器系统和动作组模，关卡剧情的假想内容 IF 模式的设计也让人眼前一亮。

PS4/PSV			
小小白日梦		数字版	平台动作
本地 1 人	Shanghai Kena Information echnology		售价为：38 元



与众多小成本平台动作游戏相同，本作看上去貌似简单，控制主人公跳跃、攀爬、移动开关等等动作，只需要一个按键就能完成。但实际上，玩家必须通过细心观察和缜密思考才能找到集齐星星，解救女孩的方法。配合清新的画面、动听的音乐，无论是在休闲时间里轻松地游玩上五分钟，还是埋头苦战寻找完美通关的方法，都能在本作中得到满足。另外本游戏曾屡获殊荣，曾经入围中国独立游戏节，并获 PocketGamer 评选的十佳“一键游戏”等奖项。

PS4/PSV			
灵魂交织		数字版	动作
本地 1 人	SCE		售价为：59 元



《灵魂交织》的游戏故事讲述的是一对陷入爱河，但是无法厮守在一起的鸟鱼之恋。这款游戏设定出了游鱼和飞鸟两个相爱却又注定无法在一起的形象，游戏中的每一个关卡都是一个生命的轮回，而鱼和鸟要做的就是分别在每一次轮回中得到尽可能多的前世记忆，经历过九段独特的生命后，获得永生。现如今除了 3A 级大作外，越来越多别具创意的小成本游戏出现在玩家的视野之中。在各种照片级大作的轰炸中，玩家往往能从这些作品中得到更多游戏曾带给自己最根源的感动。

PS4/PSV			
雷曼 传奇		数字版 / 实体版	平台动作
本地 1~4 人 / 在线 2~4 人	Ubisoft	售价为：PS4 版本 199 元 PSV 版本 175 元	



《雷曼 传奇》在发售后，曾获得包括年度最佳横版过关游戏及众多美术、音乐成就大奖，游戏的素质自然毋庸置疑。就画面而言游戏卡通渲染的风格鲜亮养眼，音乐与关卡的设计都极为出色，而且两者之间有着近乎完美的结合，玩家非常容易陶醉其中。网络模式方面，游戏最多支持 4 人合作游玩，大家可以在一起相互合作，当然也能够互相陷害。同时也可以与线上玩家进行分数挑战，除此之外还有摇滚模式、时间挑战等众多有趣的模式为玩家提供持续游玩的动力。

PSV		
虚拟农场 14	数字版 / 实体版	模拟经营
本地 1 人	Focus Home Interactive	售价为：179 元



扮演农场主经营自己的农场，听起来像是一个没什么意思的游戏。然而实际上它却有着非凡的游戏魅力，游戏中对农场的还原极为真实，玩家要完成播种、饲养、浇水、杀虫等众多任务，从而体验到“耕种，收获，发展”的乐趣，在不断照顾自己农场的过程中，玩家的主人翁之心终将觉醒。当玩家将农场经营到足够的规模，就可以购买“豪车”（拖拉机）炫富，故作深沉在庄园中欣赏美景，看着远处草场上的一群群牛羊，就像看着自己的孩子一般，这时玩家才会发现自己已经在农场中倾注了大量的心血。

国行让你游戏更贴近生活

自 PS 业务正式登陆国内市场后，索尼方面一直不断的进行着各种热闹的宣传。如果平时有关心游戏新闻的话，你会发现身边开始有关主机游戏的活动渐渐多了起来。首先今年 CJ 展会中，主机游戏非常高调地参与了展会并进行了大力宣传，而且很多动漫展会中也频频有主机游戏现身，这也是除了能享受质保服务外，国行带给我们游戏生活另外的改变。除了宣传外，索尼中国也在积极地扶植中国游戏开放产业，例如“开发者大赛”等活动，索尼中国的支持都可谓尽心尽力。为了聚拢人气，索尼官方也不断地举办各种活动，玩家可以通过登录 PS 中国的官方网站，查看索尼官方都安排了哪些活动，有时间的话去看看也是一种不错的消遣。另外由于处于发展初期，索尼官方也市场会提供一些特殊的奖品，有爱的玩家千万不要错过。

国行主机发售至今，其实不过短短半年时间，这么短一段时间来改变我国玩家的消费观，改变整个游戏产业构成显然是不现实的。不过主机游戏的国行事业却实实在在地进步着，虽然难免有些坎坷，但是我们相信国行游戏市场终有一天能获得成功，主机游戏也能真正走进国人的生活。



第一步的风景

PlayStation中国业务负责人添田武人专访



“我最早在索尼工作时接触的是电子产品，对于技术对人们生活的改变有切身的感触。之后在美国索尼影视工作过一段时间，影视与电子行业不同，无法用严格标准衡量的艺术性是最重要的因素，这使我可以从另外一个角度观察索尼，索尼不仅具备强大的技术，更具有深刻的艺术视角。我想 PlayStation 正是索尼这两大特色的结合，不仅在技术上不断革新，在游戏内容方面也在不断挑战创意和艺术新领域，这也是我非常喜欢 PlayStation 的原因，是我的游戏情结。”——PlayStation 中国业务负责人 添田武人

国行 PlayStation 于 2014 年 12 月 11 日正式发表，2015 年 3 月 20 日正式在中国大陆发售，即将迎来一周年。值此之际，我们有幸采访到索尼 SCE 中国战略部部长，PlayStation 中国业务负责人添田武人先生，和大家一起分享这段属于我们玩家共同的心路历程。在国行 PlayStation 跨出的第一步中，到底是怎样的风景？

文 VGtime—氢离子 美编 anubis

我是PlayStation中国业务的适合人选

2014 年 12 月 11 日，索尼电脑娱乐（SCE）在上海召开 PlayStation 中国发布会，宣布 PS4 和 PSV 进入中国大陆，同时公布第一批国行 PlayStation 游戏，包括《最终幻想 X / X -2 高清重制版》、《小小大星球 3》、《驾驶俱乐部》、《雨血前传 蜃楼》等。与国行 PlayStation 一起走进玩家视线的，还有索尼 SCE 中国战略部部长，国行 PlayStation 的掌门人添田武人先生，如今国内玩家都亲切地称他“五仁叔”。

在采访中，添田先生和我们谈到，他大学毕业之后的第一份工作就是在索尼，虽然后来在美国、日本、中国的不同公司工作过，但是在骨子里工作方式等方面都受到索尼品牌和文化很深的影响，有着深刻的索尼情结。就个人经历而言，添田先生在中国生活、工作过很长时间，对中国的语言、文化、习俗都非常熟悉，说中国是他的第二故乡也毫不为过。这则是他的中国情结。另一方面，添田先生认为 PlayStation 是索尼技术革新和艺术创意的结合，非常喜欢。这是他的游戏情结。

“从这个意义上来说，我应该是很适合做 PlayStation 中国业务的人选（笑）。”添田武人先生不无自豪地说。

其实在 2003 年，索尼就在中国大陆推出过国行 PS2，但没有取得成功，未能成行。对此，添田先生和我们谈到：“PS2 虽然没有在中国取得业务上的成功，但是通过 PS2 在中国的努力，确实地让更多人了解了 PlayStation，潜移默化地影响了更多玩家加入 PlayStation 大家庭。从这个意义上来讲，PS2 为我们今天的业务奠定了很好的基础。”

来到中国后，添田先生与国内大量核心游

戏玩家和 PlayStation 用户进行了交流。添田先生发现中国的核心玩家群体一直以来并没有与全球脱节，在沟通的过程中没有任何距离，大家一见如故，很快就能找到共同的话题，像老朋友一样。

现在的中国市场已不同于当年，文化更加多元，各种产品的网络化、社交化、娱乐化在影响着人们的消费观念，年轻人在不断创造着新的文化符号——中国是全球最具活力的市场之一。但同时，游戏机业务在中国大陆依然处于起步阶段，其中充满机遇，也极富挑战。添田先生在采访中和我们分享道："刚确认接受 PlayStation 中国业务负责人这个职务的时候，我的心情很平静，但同时对于在中国的新业务非常的期待。"



▶2015年7月，中国国际动漫游戏博览会（CCG EXPO）现场，添田武人先生与玩家合影

做业务，就要接地气

国行 PlayStation 在 2014 年 12 月发表之后，原本预定在 2015 年 1 月 11 日正式上市，但最终的发售日期延迟到 3 月 20 日。最终 PlayStation 中国顺利展开业务，其间不可避免地要与政府主管部门打交道。

添田先生早年在索尼就曾经在公关方面大展身手，对此可以说是经验老道。"要和政府要有更充分的沟通，避免误解。"添田先生总结道："主机游戏在中国是一个全新行业，在起步阶段我们也得到政府的大力支持。当然，中国市场有其特殊性，我们也充分理解国内市场监管的要求，希望能随着市场成熟逐步与全球接轨。"

同时，要顺利在中国展开业务，还需要通畅完备的销售渠道。在执掌 PlayStation 中国的业务后，添田先生亲自对大陆的市场环境、销售渠道做了相当多的实地考察。他把这种工作比喻为"把脉"、"望闻问切"，要亲自体验一下，才能了解哪些产品受欢迎，终端运作上存在哪些问题。而在个人微博上，他也经常收到来自用户的反馈。通过这些，添田先生希望了解真实的声音。

现在国行 PlayStation 的销售渠道还处在比较初级的阶段。"由于中国主机游戏市场空白了一段时间，市场、用户和渠道都需要时间来培养，不能一蹴而就。目前我们线下、线上都开拓了正规渠道，不同渠道有各自的特色和优势，我们希望是在最贴近终端用户的地方提供产品和服务。此外，索尼中国已经有成熟的电子产品销售渠道，我们也会充分利用索尼已有资源，例如索尼直营店 Sony Store，进行品牌和销售两方面的推广。"添田武人在分析国行 PlayStation 的销售渠道状况时如此说道。

PlayStation的诚意

在培养这样一个国行 PlayStation 市场过程中，"水货"是一个不能回避的问题。其中水货主机的价格优势，随着国行主机最新一轮降价已经不再明显（国行 PS4 降价 500 元，已至 2399 元）。而且这其中还包含了正规的产品服务，光就此来看，应该说国行主机已经有明显优势。

"价格调整是根据全球的价格策略以及中国市场情况作出的，基本上我们会和全球的价格保持一致。通过更亲民的价格，我们希望更多用户可以接触到 PS4，特别是更多的年轻用户，通过新价格可以降低他们加入 PlayStation 家庭的门槛。目前来看效果不错。"在谈到国行 PS4 降价时，添田先生如此说道。

"很多品类的产品都曾经遇到过水货问题，不过随着市场不断成熟，行货会逐步成为市场主流。正规的产品、服务、市场推广活动带给用户的不仅是高品质的产品和服务，更重要的是买的放心、用的安心，这种踏实的心理保障。由于市场的惯性，水货可能还会在一段时间内与行货并存，不过对于从业者和用户来说，行货肯定是未来的方向。"对于行货取代水货，添田先生充满信心。

但对于玩家来说，能玩到更多游戏才是最实在的，更多的国行游戏才能撑起真正的国行市场。添田先生在采访中就笑谈道，他最常被玩家问到问题是"哪些 3A 大作可以进入中国"，其次是"PlayStation VR 等产品是否可以同步在中国上市"，排在第三的是"哪些中文化的游戏即将发布"。

添田先生向我们解释道，在把一款海外游戏引入中国时，审批只是作为游戏发行方的索尼所面临的问题之一，除此之外还要考虑游戏开发商的意愿、中文化方面的操作、中国玩家对游戏的接受程度等等因素。

一款游戏在国内的被接受度、中文化或者说本地化的操作难度也很大程度上决定了它能否进入中国，毕竟这是一个商业行为。值得欣喜的是，近年来中文游戏大量涌现，包括繁体中文版和简体中文版，这体现了开发商对于中文游戏圈的重视，中国游戏市场的需求逐渐被他们关注。

"作为 SCE 中国业务的负责人，我非常希望更多的海外游戏大作可以实现国行产品的发售。这样我们可以提供更多的优质产品和服务给中国玩家，例如《最终幻想 X / X -2》的铁盒、套装，《讨鬼传 极》的特别套装等等。"添田先生说道，与玩家同此心。

除了推广主机，引入海外游戏，PlayStation 中国还有一项重要的业务——促进中国游戏产业发展。添田先生在采访中热情地表示："我们热烈欢迎更多游戏开发者加入 PS 平台，有志成为 PlayStation 游戏开发者的个人或团队可以随时和我们联系，我们非常愿意提供包括技术支持在内的各种帮助。同时，我们也有严格的内部审查流程，确保游戏开发的质量。"

但是主机游戏对于国内游戏开发者来说，可能是一个陌生的课题。添田先生也谈到："游戏是艺术与技术的结合。在技术方面，国内开发者水平很高，这方面也比较容易和世界水平看齐。但是在艺术方面，需要一定时间磨合提升，像陈星汉这样优秀的游戏开发者相信未来一定可以在中国不断涌现。"

陈星汉领衔制作的游戏《风之旅人》，已经于 8 月登陆国行 PS4 平台。7 月 24 日，陈星汉还在 CCTV-2 登场，讲述他的游戏人生。随着游戏被更多人了解，整个游戏市场逐渐壮大，相信我们将会看到一群有实力有创意的中国游戏开发者。

"对于现在的 PlayStation 业务，我相信最重要的一点还是要赢得玩家的信赖，也许我们还不能完全满足玩家的需求，不过也没有关系，我们要确保做到产品和服务品质不辜负玩家的期望，让玩家们感受到 PlayStation 的诚意。"采访中添田武人对广大玩家作出如此承诺。

玩游戏，就是个热情，就要High！

2015 年 4 月 19 日，为庆祝 PlayStation 入华满月，PlayStation 中国在北京 Sony Store 举办了玩家聚会。

“就像看待新生儿的父母一样，我们的心情也非常忐忑。玩家对于 PlayStation 的关注和期待很高，我们做到的事情是否能够得到玩家们的认同，在这个活动之前我们也有些担心。”添田先生如此形容当时的心情，但现场玩家的热情打消了他的忐忑：“很多玩家来找我签名，并表达了对 PlayStation 长久以来的喜爱和支持，这样的场景给予我们很大的信心，让我们相信我们之前做出的种种努力、与合作伙伴和玩家们一起走过的艰辛路程没有白费，特别是经历了发布会、延期上市、再上市等一系列变化之后，我们能够得到这么多玩家的鼓励和支持，让我非常感动。”

我们在采访中专门提问添田先生：在中国给多少玩家签过名？“具体签过多少名已经记不得了，估计差不多有几百个吧。我很容易被热情的玩家所感动，他们发自内心对 PlayStation 的热爱是对我们最大的鼓励和支持。”

2015 年 7 月 30 日 ~ 8 月 2 日，国内游戏盛会 ChinaJoy 2015 开展。PlayStation 中国在展前专门举办发布会，发布 70 余款游戏。SCE 总裁兼首席执行官 Andrew House，SCE 全球工作室总裁吉田修平，SCE 亚洲区总裁织田博之，SCE 中国战略部部长添田武人，《街头霸王 V》制作人小野义德，前“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司，“《真・三国无双》系列”制作人铃木亮，Falcom 社长近藤季洋等人都来到 ChinaJoy 2015 现场。

对于主机玩家来说，此时的确能真真切切感受到中国有了自己的主机市场，就像国外主机市场一样，有正式的发布会，有这么多游戏制作人亲临现场做宣传，大家能一起挤着去试玩最新的游戏。它让人相信，国行游戏，会越来越好。



▲庆祝PlayStation入华满月，玩家聚会现场


▲添田武人先生为玩家签名


▲ChinaJoy 2015 PlayStation试玩区

明天，会更好！

上文提到，PlayStation 中国的 ChinaJoy 展前发布会共发布 70 余款游戏。其中一部分已经在国行 PlayStation 平台推出，添田先生在采访中表示：希望每个月都有新游戏跟大家见面。同时，快到年底了，针对中国传统节日，PlayStation 中国会针对传统节日，准备特别的产品或活动，与玩家互动。

关于被大家问得最多的问题“哪些 3A 大作可以进入中国？”添田先生在采访中确认：“2016 年肯定有重磅游戏在国行主机上推出，而且不止一款。我们不仅要尽最大努力提供高品质的简体中文版游戏，也要尽量实现和全球同步发售。”

回溯国行 PlayStation 推出至今的这段历程，添田先生总结道：“PlayStation 业务正式进入中国以后，我觉得最大的成果在于中文化的游戏越来越多，更多的游戏开发商越来越了解中国市场、重视中国市场，如果没有正式的业务启动，这些都很难以实现。其次是中文化游戏可以更快的与其他语言版本同步发行，第三是我们建立了与用户直接交流的渠道，一方面是更好的推广 PlayStation 平台，另一方面也能够听到用户最真实的声音，这些对于我们吸引更多游戏开发商针对中国市场开发游戏都有很大帮助。”

结语

“感谢大家对游戏的热爱，感谢大家对于 PlayStation 业务的鼓励和支持。我们的口号是‘一切为了玩家’，希望与大家一起创造良好的主机游戏环境。

我是 PlayStation 文化的传播者，我深切希望所有喜爱 PlayStation 的玩家朋友们能够和我一起，向更多的人介绍、传播 PlayStation 文化，让更多人享受主机游戏的快乐。现在国行已经上市，从群众中来、到群众中去，正是因为我们自己深深喜爱这个产品，我们可以光明正大的安利我们的好友，加入 PlayStation 的大家庭！”

——PlayStation 中国业务负责人 添田武人

PS4

雨血前传 蜃楼	灵游坊	动作
Rain Blood Chronicles: Mirage		中国版
2015年6月23日	本地1~2人	暂无年龄分级
售价为PS4：66元人民币		无对应周边

文 简子君 美编 sienna

由国人工作室灵游坊出品的“《雨血》系列”，在最初两部RPG类型的正篇作品大获成功后，推出了这款前传性质的动作游戏。本作的战斗系统借鉴了很多动作游戏的成功要素，非常容易上手，玩家能够很快地掌握到游戏节奏。丰富的技能和道具在游戏中都有升级设定，游戏后期通过不同的道具组合和多变的技能连击，战斗乐趣也会更上一层楼。就剧情和画面风格而言，本作的整体风格也更符合国内玩家的审美，中文语音也令人觉得亲切感十足。由于游戏本身白金需要一定技巧，同时又是由国人出品的登陆国行主机的难得的动作游戏（这么一说我都觉得意义非凡），这里就再次为各位读者带来本作的游戏攻略。

操作列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
方向键	角色移动
□键	普通攻击
△键	重攻击
○键	必杀技

按键	作用
× 键	跳跃
L1/L2	更换角色
R1/R2	特殊技能
OPTIONS	暂停 / 主菜单

角色

游戏中有两名各具特色的角色供玩家使用，分别是魂和左殇，在游戏中可以通过按下L1/L2键进行更换。两人中一个主攻一主守，攻击招式差距极大，打起来手感上有很大不同，在游戏中要根据对手的类型适当更换角色，同时在装备道具后换人时附带的击飞效果也是保持连击的手段之一。

魂

魂是以灵动为主的抢攻角色，游戏中凭借R1/R2键的鬼步移动可以取消攻击硬直。魂的连段攻击效果华丽，同时大部分攻击都会出现位移，攻击中灵活性十足，但同时魂也非常容易因为攻击的位移而导致攻击方向错误。虽然鬼步可以为魂提供非常高的机动性，但鬼步的判定比较严格，如果玩家有不断重复输入攻击指令的坏习惯，很可能会导致鬼步无法及时施放错过闪避时机。升级方面为了将魂的特点发挥出来，建议优先学习二段跳并提高轻攻击伤害。在游戏后期习得所有技能后，魂在保持机动性的同时，也有着一流的清场能力。

左殇

左殇这个角色在游戏前后期有着迥然不同的表现，前期时因为没有足够的技能选择，只能偏向于依靠剑气格挡使时按下R1/R2键加↑键的剑阵格挡触发反击，在敌人攻击瞬间。格挡成功后按下△键左殇就会使用反噬剑攻击敌人，因为剑阵格挡的判定较宽，低难度下左殇在杂兵战中基本立于不败之地。不过需要强调一下，在使用剑阵格挡时，每次成功防御敌人的攻击后就会对剑气产生消耗。当左殇没有剑气在身时，就无法在使用这种战法。而游戏后期，玩家将所有技能习得后，左殇可以通过剑气的范围攻击进行控场，熟练掌握轻重剑气的使用后，战斗会变得无比轻松。因为左殇本身是攻守兼备的特性，升级技能时可依照个人喜好进，无特别优先。



道具及技能

玄冥柜

这里就是玩家购买道具的地方，除了部分游戏中关卡中固定获得的道具外，游戏中所有的道具都要在这里购买，购买道具除了需要银两外，还需要铜人才能解锁。解锁道具后，玩家还可以继续使用银

两以及银铃和金面具，对道具进行升级来增加道具效果。角色使用道具时，需要将道具装备在角色饰品栏内，没有足够的饰品栏空间就无法携带更多的道具。游戏中两名角色所携带的道具是分开计算的，已经佩戴在一人身上的道具无法重复佩戴在另外一名角色身上。除了通用道具外，两名角色还各有五个可以提升自己独特技能的专属道具。同时游戏中用于增加角色血量的消耗道具也可以在这里购买。

妙手老张

玩家在这里可以使用游戏中获得的金元宝来获取铜人、银铃等游戏消费品，但是金元宝本身是不能在游戏中直接购买任何道具的。使用金元宝购买物品时，一次购买的数量越多，价格也就越便宜。游戏中当玩家打出S级评价后，每次攻击都可以获得金元宝。

紫蛇座

紫蛇座是玩家用来学习角色招式的地方，游戏中魂和左殇分别需要不同的经验道具来学习新技能，魂学习技能需要的是黑伤之魂，左殇则是紫冥之魂。因为两种魂本身有所区别，所以在游戏中，玩家通过杀敌获得的魂点也无法共用，魂和左殇会进行单独统计，此举也变向引导玩家两个角色都要进行尝试。不过如果实在对角色有所偏爱的话，另外一个人的魂点在老张处用元宝购买也未尝不可。与道具相同，技能在习得后也可以进行升级，除了需要消耗魂点外，也需要使用对应的特殊道具。两名角色在升级时，考虑到左殇的剑阵和反噬剑的实用性，推荐优先提升剑气能力并购买相关饰品。而魂一方面较为依赖鬼步提供的机动性，一方面又受鬼步的严苛判定所掣肘，学习技能时以鬼步二为优先。



▲观象仪可以存储游戏及观看敌人情报。

杂兵战

游戏中角色前后期能力差距较大，杂兵战前后期打法思路上有很大差别，概括起来就是前期怂后期浪的风格。游戏中两角色的反击技能都可以秒杀杂兵，前期不追求华丽度的话依赖此技能游戏基本无难度。同时杂兵在各难度下攻击方式全部相同，摸清后反击难度不大。游戏时可以尽量将杂兵引至一处，之后触发反击即可瞬间清屏。使用反击时，需要注意杂兵的近战攻击判定较严，而且敌人会根据玩家的行动取消攻击，反击时要注意不要错过时机。与近战不同，远处敌人的飞行道具非常容易判断，攻击的速度和轨道都是固定的，所以在游戏中使用反击时，对近身敌人尽量以控制为主，优先反击敌人的远距离攻击。

BOSS战奖杯详解

游戏中的几场BOSS战，设计的相当出彩，几位BOSS的攻击能力都很强，招式变化虽然不算太多，但想完美躲避也需要一定的操作能力。BOSS战中，魂的打法主要为利用二段跳和鬼步的无敌时间，找到BOSS空隙反击，杂兵战无敌的左殇则需要不停地补充剑气才能抵消BOSS的技能伤害，所以BOSS战方面魂会相对好用一些。

BOSS战中玩家的输出方式主要依靠空中连段，因为本作在地面上无法打出太多招式的组合，想提高伤害就必须在浮空阶段对BOSS疯狂输出。魂的空中连段技巧基本依靠挑飞后，普通攻击加斩坠杀快速落地，再使用鬼步跳起取消硬直继续输出。左殇的打法比较多样，可以将敌人浮空后利用剑气将BOSS定在空中，随后按R2键攻击补充剑气，再放开R2键使用轻剑气继续攻击，可以达成无限连击，不过这个连击比较考验操作。如果技术不过关，可以尝试用浮空剑多打出一次击飞增加输出。不过由于左殇灵活性较差，大部分BOSS战还是推荐使用反噬剑稳扎稳打。

南雁哀鸣

鬼面剑客作为游戏初期的BOSS，如果玩家通过了百层闯塔的话，这个BOSS少说也已经打了十几遍了，所以对他的攻击模式应该已经非常清楚。本关BOSS主要攻击手段为中距离的斩击和全屏突进，第二状态下会追加铁爪的攻击。这个BOSS所有的攻击都非常容易反击，不过因为奖杯要求不能杀死纸鸢弓手就多了一些限制，玩家如果肆意使用反击难免会将空中的杂兵秒杀。使用魂时为了避免空中连击误杀杂兵，要尽量选择在版边攻击，左殇则尽量依靠反噬剑磨血即可。

快枪手

红白娘子战斗中，因为两人会不停的使用飞行道具，本关使用魂的话非常被动，同时面对两人的袭击也比较吃力，所以推荐使用左殇进行。战斗中，因为红娘子始终飞在空中，难以对她进行输出，可以抓住她使用飞行道具的时机，连续使用反噬剑攻击，一次可以造成极高伤害。之后的战斗只要控制好两名BOSS的血量，再连续速杀即可。

伸缩自如

邪萤王基本没有主动攻击能力，玩家打他时没有任何需要注意的地方。不过本BOSS战的奖杯官方注释出现了问题，奖杯是实际获得方法，是玩家需要等待万邪王进入萤内6次之后，再将之击杀才可以解锁奖杯。万邪王的血量会影响其召唤杂兵的能力，游戏时在将杂兵清理干净前，要留出一定时间供BOSS回血来降低难度。



模范乘客

银龙号的BOSS战，要将全部的炮弹击回，击回炮弹时不需要掌握角度，只要打回去就会对BOSS造成伤害。不过在BOSS的攻击下，想要一个不漏地打回炮弹还是有一定难度的。这里有一个比较投机的打法，玩家可以从船头跳下水中，之后角色就会产生无敌时间，此时即可顶着BOSS的攻击轻松将炮弹击回。

旱鸭子

本场战斗的限制比较严，为了不让BOSS进入水中，玩家有两种选择，一种是不断吸引BOSS进行攻击，然后换血硬拼，不过BOSS还是有一定几率逃入水中。另外一种就是速杀BOSS，本关可以为魂配上蚀之魄与毒之境利用BOSS开场时使用突进攻击的破绽将其挑空疯狂输出，不小心被打死的话，即刻原地复活依靠无敌时间再次输出即可。

老司机

本关BOSS机关“灭”会在受到一定伤害后，开始使用头部发出的射线攻击，此攻击可以对机关“战”造成极大伤害，所以建议玩家先对BOSS进行输出，以触发这个攻击，之后躲在BOSS身下等待达成奖杯条件即可。同时因为本关BOSS的弱点在空中位置，所以输出的任务可以交由魂来负责。



佛光暗淡

本关依旧推荐佩戴蚀之魄与毒之境，因为奖杯已经要求玩家需要无伤获胜，所以如此一来反倒方便判断，被打中死亡以后，重新挑战即可。使用魂挑战时注意控制与BOSS的距离，需要注意躲避BOSS第一状态的旋转突进和第二状态的升龙斩，另外在BOSS明显已经做出格挡动作时，如果离BOSS过近就会被弹返攻击打到。使用左殇时必须保证剑阵剑气的充足，不然BOSS很多攻击都无法被完美格挡。

手足相残

银翎是游戏中相对而言难度最为简单的BOSS之一，其本身的攻击非常容易反击，所以依旧可以选择佩戴饰品来增加输出。死了以后果断复活，利用无敌时间与BOSS换血两分钟解决没有压力。

残疾人士

最终BOSS战因为要经过BOSS的三个形态，要求不死击败BOSS虽然看似简单，但实际上还是有一定难度。第一状态下，坐在轮椅上的BOSS基本上就是一个人畜无害的“残疾人士”，进入状态二后，BOSS的攻击开始变多，同时其攻击不仅本身范围较大，较长的持续时间也会影响到玩家进行连击，建议佩戴饰品将换人攻击变为挑空攻击，一旦打出硬直就发动换人攻击将BOSS浮空再使用魂进行连击。如果一切顺利，玩家在BOSS的前两个状态下几乎可以保持无伤。最后一个状态推荐使用左殇的剑阵格挡与BOSS周旋再伺机反攻。



关卡收集要点详解

每个章节中根据场景切换，将其分为不同的小节，关卡中只有部分收集对应奖杯。下文只对章节比较易错过的内容以及奖杯相关做出介绍，其他内容不做赘述。

游戏章节	隐藏要素地点
1-1	关卡中第一座高楼上方的宝箱。
	后面进入的小楼二层，打破酒坛出现隐藏房间，进入后获得奖杯“暗阁”。
1-2	进入楼内右侧有一个宝箱，打开获得杂记。在进行二周目时，选择从此处直接离开，宝箱会变为顽皮宝箱，随后楼内提示出现隐藏房间，获得奖杯“迷藏”。
1-3	挂着灵游坊的高楼上的宝箱。如果此时已经完成了游戏中其他关卡的所有收集，同时解锁奖杯“柳暗花明”
2-1	打完白衣乐师后，进入后面出现的隐藏房间，通过后获得奖杯“自投罗网”。
2-5	出现三色陶瓷罐时，选择打破紫色的瓷罐，出现隐藏房间。
	随后在两个落差较大的悬崖之间跳下获得宝箱，解锁奖杯“敢深入？好样的！”。
	（注：2-2最后的平台分为上下两层，走上方进入2-3，下方为2-4，两小节为平行关卡。）
3-1	听到女子声音后返回，在白衣乐师上方有收集物品，同时获得奖杯“呦！好小伙子！”
3-2	第二次出现斜上方箭头提示后，树上有宝箱。
3-3	来到第三层听到敌人的对话后获得奖杯“隔墙有耳”。
4-1	鬼面队长战斗后的断路下面的小船内有宝箱，小节最后一段路鱼篓内有收集要素。
4-2	渔夫战斗后第二个高楼顶有宝箱。
	随后的连环船后小桥下有小船，船上可以进入隐藏场景，通过后获得奖杯“沉思者之细语”。
4-3	开启机关前先跳上船头的龙头上面，即可解锁奖杯“人道落城风光好”。
5-1	这里会看到一个非常显眼的宝箱，需要先从楼内出来，由第二座楼内向左走过长廊到达，进入隐藏场景后解锁“那件事情”。
	进入下水道后，在麒麟像前的缺口不要跳下，向前走有宝箱。
	通过小节的最后一段机关战斗后解锁奖杯“困兽之斗”。
5-3	一高一低的毒水组合处高处平台有一个宝箱。
6-1	跳下城墙缺口解锁奖杯“博大精深”。
6-2	第一组战斗后房子下层右侧有隐藏场景，进入后解锁奖杯“黑色旗帜”。
6-3	第二座高楼房顶上面有宝箱。
7-1	第一个场景左边佛像脚下有宝箱。
7-7	到达第七层佛塔后触发剧情，看完过后获得奖杯“无间道”。
8-1	第六根桅杆上有宝箱。
8-2	丁房间内有宝箱，来到最后一个房间触发剧情后，解锁奖杯“玄玉玄鱼”
8-3	关卡最后两根柱子后有宝箱，打完 BOSS 战后，在逃亡的过程中柱子后同样可以找到宝箱。





无尽之战

剧情模式通关后解锁的闯塔模式是游戏中刷钱的不二之选，与丰富回报相对等，这个模式也十分“困难”。这个难倒不是说难度很高，只不过百层塔想闯过实在太过费力，塔中的BOSS和杂兵血量较厚，没有合适打法的话一下午时间也不见得能够通过。比如闯塔时如果使用左殇的话，虽然让人感觉更加稳妥，但是因为左殇输出能力一般，所以速度方面无法令人满意。想要提高效率的话，就推荐使用魂，饰品装备三级魔之刃，评价提升速度上升30%；三级怒之结，杀意提高100%；三级狱之心，每6秒回复一层杀意；三级魔之气，S评价下无限鬼步、影杀和瞬杀不消耗杀意。如此装备下，能够保证魂的杀意槽快速回复，当评价到B级时，使用一次必杀技，战斗评价轻松到达S级，之后维持在S级状态等到杀意槽恢复就可以打出持续高伤害。



奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	20小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	2

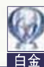
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

奖杯说明

本作的奖杯难度不高，但是需要时间来提升角色能力，由于流程部分较短，一周目后角色强度的提升不足，此时玩家挑战最高难度依旧会显得极为吃力。所以中期必须有一段时间进行升级道具的刷取，为最高难度挑战做准备。另外游戏存在一些BUG会导致存档丢失，并且出现无法自动存档的情况，建议玩家多多手动保存以免悲剧发生。如果此情况以出现，可以尝试备份存档后删除坏档再重新读取存档备份。由于此BUG出现比较随机，效果也不尽相同，所以基本无法规避。

推荐白金线路

本作虽然是一款动作游戏，但是道具和角色技能等级极大地制约着两名角色的战斗能力，除非是操作极强的玩家，否则在不强化角色的前提下，白金基本没有可能。所以推荐玩家根据自身能力的前提下，一周目选择较低难度开玩，尽量刷取关卡相关奖杯，获得除高难度BOSS挑战及高难度通关外的奖杯。当玩家通关后游戏会解锁闯塔和BOSS挑战模式，此时选择最低难度通过后可以获得一定量的道具，之后升级角色能力，再根据个人能力决定是否需要继续强化，最后的最高难度BOSS战参考攻略打法解锁即可。


蜃楼之主

白金

取得条件：得到游戏中除本奖杯外的全部奖杯


剑洒落叶血

铜杯

取得条件：击败剑狂


风起旧鬼哭

铜杯

取得条件：击败鬼面君子


石窟酒肉臭

铜杯

取得条件：击败屠夫


怨墓断阴阳

铜杯

取得条件：击败红白娘子


血污黑林处

铜杯

取得条件：击败邪茧


云中破邪王

铜杯

取得条件：击败万邪王


杀夺上钩者

铜杯

取得条件：击败渔夫


落城翎箭殇

铜杯

取得条件：击败银龙号


地窟鱼鬼灭

铜杯

取得条件：击败水鬼


机关斩刀降

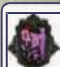
铜杯

取得条件：击败机关“斩”


城门木甲碎

铜杯

取得条件：击败机关“灭”


蝶身满疮伤

铜杯

取得条件：击败蝶


佛门罡正气

铜杯

取得条件：击败刀刹


为了“组织”！

铜杯

取得条件：击败银翎


蜃楼仍未亡

铜杯

取得条件：击败蜃楼之主


山雨初含霁

铜杯

取得条件：在见习者难度下击破蜃楼飞船


江云欲变霞

铜杯

取得条件：在入阵者难度下击破蜃楼飞船


黑云怖蜃楼

铜杯

取得条件：在破局者难度下击破蜃楼飞船


昏噎无尽夜

银杯

取得条件：在逆天者难度下击破蜃楼飞船


南雁哀鸣

银杯

取得条件：逆天者难度下在不消灭纸鸢弓手的情况下击败鬼面剑客。


快枪手

银杯

取得条件：逆天者难度下在击败红白娘子任意一个后，六秒之内击败另一个


伸缩自如

银杯

取得条件：逆天者难度下在万邪王进茧六次以上（包括六次）将其击败


模范乘客

银杯

取得条件：逆天者难度下击中银龙号的每一发炮弹

旱鸭子 银杯
取得条件：逆天者难度下在水鬼没有下过水的情况下将其消灭

老司机 银杯
取得条件：逆天者难度下让机关"灭"消灭二十个机关"战"

佛光暗淡 银杯
取得条件：逆天者难度下无伤击败刀刹

手足相残 银杯
取得条件：逆天者难度下两分钟之内击败银翎

残疾人士 银杯
取得条件：逆天者难度下无死亡击败蜃楼之主

暗阁 铜杯
取得条件：在第一幕第一个场景发现隐藏房间

迷藏 铜杯
取得条件：在第一幕第二个场景发现隐藏房间

自投罗网 铜杯
取得条件：在第二幕第一个场景找到疤面白飞

敢深入？好样的！ 铜杯
取得条件：在第二幕第五个场景进入隐藏地道

呦！好小伙子！ 铜杯
取得条件：在第三幕第一个场景完成救人事件

隔墙有耳 铜杯
取得条件：在第三幕第三个场景听到杀手之间的交谈

沉思者之细语 铜杯
取得条件：在第四幕第二个场景找到沉思者

人道落城风光好 铜杯
取得条件：在第四幕第三个场景船头观赏落城风光

困兽之斗 铜杯
取得条件：在第五幕第一个场景逃出敌人的封堵

那件事情 铜杯
取得条件：在第五幕第一个场景找到秘密地下室

这是二甲苯? 铜杯
取得条件：在第五幕第四个场景不碰到毒水

博大精深 铜杯
取得条件：在第六幕第一个场景发现城墙下面的秘密

黑色旗帜 铜杯
取得条件：在第六幕第二个场景找到黑镖门镖师

无间道 铜杯
取得条件：在佛塔中遇到"鬼面杀手"

被灭门了！ 铜杯
取得条件：消灭弓箭手家族的所有成员

玄玉玄鱼 铜杯
取得条件：救出玄玉的妹妹

柳暗花明 金杯
取得条件：找到全部的隐藏地点

行云流水 铜杯
取得条件：达到一次S评价

虚步太清 铜杯
取得条件：维持二十秒S评价

小矩身上灰 银杯
取得条件：头目挑战获得S评价

筋疲力尽 金杯
取得条件：无尽之战完成一百层



文 八重樱 美编 咕噜

PS4&PSV快速上手指南

PS4篇

当前系统版本：3.10

型号	CUH-1000	CUH-1200
存储空间	500G	CUH-1200BB01 和 CUHJ-10010 为 1TB，其余为 500G
尺寸	275×53×305mm	275×53×305mm
重量	2.8kg	2.5kg
支持媒体	蓝光 DVD、DVD	蓝光 DVD、DVD



基本使用

●**开机**：轻触 PS4 的电源键或是按下 PS4 手柄的 PS 键，听到“滴”的一声后 PS4 会闪烁蓝光数秒，之后变为持续的白光，进入开机状态。

●**待机**：选择菜单最后一项的“电源”→“进入待命模式”。或是长按 PS 键，选择“进入待命模式”。待机状态下，机身上的灯光会由白色变为橙红色。要注意的是，只要 PS4 机身上的灯光还处于亮起的状态下，都不要拔掉电源，否则有可能会对机器造成损害。待机状态下网络功能仍可正常使用，比如下载 DLC、接受信息等。如要唤醒 PS4，只需轻按手柄的 PS 键。

●**关机**：选择菜单最后一项的“电源”→“电源选项”→“关闭 PS4 的电源”。或是长按 PS 键，选择“电源选项”→“关闭 PS4 的电源”。等到 PS4 机身上的灯光完全熄灭之后再拔除电源。

●**用户**：初次登入 PS4 时，玩家需要创建一个新的用户进行访问，虽然玩家可以以访客身分登录，但访客登录在退出后，所有资料都会被删除。选择创建用户后，如果玩家之前在 PS3 或是 PS Vita 上已经拥有 PSN 账户，可以在此时连接网络将用户与老账号进行关联，也可以先跳过稍后再与 PSN 进行关联。PS4 最多可以创建 16 个用户，并且可供 4 人同时登录。多名用户登录时，按下控制器的 PS 键，即会切换为按下按键的用户的主画面。

●**PSN 账号**：PS4 与网络的关联性比过去要显得紧密得多，很多菜单在不连接 PSN 的状态下根本无法进入，因此在创建用户后，首要任务就是注册 / 关联 PSN，以全面体验 PS4 的各种细节。如果已经拥有 PSN 账号，可以在创建用户后根据提示输入原有的账号密码即可完成关联。或是在“设定”→“PlayStation Network/ 账号管理”→“登陆 PSN”界面，输入原有的账号密码。

未曾注册 PSN 账号的玩家，可以在创建用户后立刻选择创建新的 PSN 账号，或是在“设定”→“PlayStation Network/ 账号管理”→“登陆 PSN”界面中选择“创建账号”，并选择遵循画面指示进行注册。不同服务器在进行在线多人游戏时基本没有区别，主要区别在于提供的服务、卖场提供的内容、以及 PS Plus 会员的优惠内容上。

●**截图和截取视频**：进入游戏后，按下手柄的 SHARE 键可以对游戏进行截图或是录取一段接下来的一段游戏影像（部分时候这两项功能会受到限制），并且可以将截图和影像上传至 Facebook、推特、youtube，或是用信息功能将图片发送给其他玩家（由于众所周知的原因前三个上传网站均无法使用）。

SHARE 键还可以向其他在线的玩家分享自己当前所玩的游戏，或是在 niconico、twitch、youtube、USTREAM 这几个视频网站进行游戏实况直播，但对网络速度有较高要求。

如果玩家要将录制的视频以及游戏截图拷贝出来的话，只需要将 U 盘插入 PS4 中，选择“内容保存库”→“应用程序”→“截图画面相册”，然后选择想要拷贝的文件，按下 OPTIONS 键，选择“复制至 USB 存储设备”即可。

菜单说明

●**最新资讯**：用来查阅最近一段时间的通知，包括奖杯的获得情况、其他玩家发来的各种邀请和信息、游戏的通知、上传与下载的完成情况等等。

●**朋友**：该界面相当于好友管理，使用者可以搜索指定 ID 的玩家、查看好友列表、通过好友申请、查看喜爱的群等等。

假若好友在线的话，点击其资料就可看到他正在游玩的游戏，我们可以对他“提出观看申请”，对方通过后就可进行观摩。

另外，随着 PS4 3.0 系统版本的更新，还新加入了两个重要功能：

1. 社区：简单来说社区就是将有着相同爱好的玩家聚集在一起的一个群落，玩家在这里可以和其他社区成员们一起玩游戏、举办派对或是在留言板留言讨论，留言板的使用方法和微博比较类似，除了可以发送文字信息外，还可以上传图片。

玩家可以自己创建社区，并邀请好友加入。如要加入其他社区，有三个途径，一是点击“寻找社区”→“流行”，此处会推荐给玩家一些人气比较高的社区；二是点击“寻找社区”→“朋友的社

区”，这里会显示朋友已加入的社区，玩家可以选择加入；三是搜索指定 ID 的玩家后查看其资料，会显示他已加入的社区。举例来说，如果玩家想要加入“VGtime 游戏时光”的社区，那么就在搜索处输入玩家 ID“sn47bg”查看其资料，然后点进社区“VGtime”后选择“加入社区”即可。如要退出该社区，则选择“社区留言板”右上方的功能“管理此社区的设定”，然后选择“退出社区”。

2. 关注中：这里是索尼为玩家推荐的一些游戏制作人、业内大佬、职业玩家的 PSN 账户，关注之后就可以查看他们的奖杯完成情况、加入的社区、最近的活动等。比如 SCE 总裁吉田修平就有 2 个 PSN 账号，一个已取得 705 个奖杯，另一个已取得 1625 个奖杯，白金过《血源诅咒》，最近在玩《黑暗之魂 Ⅲ》的网战内测。

●**活动：**活动均是由 SCEJA 以及各游戏厂商官方举办的，玩家无法自行发起活动，但可以选择参加还是收看这些官方举办的活动。如要参加某一活动，必须要在活动开始前就进行登记，登记成功后在活动开始时开启 PS4 就会自动进入游戏。

●**信息：**在信息界面中，玩家可以与朋友和一起游玩的玩家收发消息、组建聊天室，一次性最多可以接收 200 条信息，每条信息将保存 90 天。

●**派对：**派对功能最多支持 8 人，而且在派对中除了语音功能外还有派对内可见的文字聊天室，因此由于条件限制无法使用语音功能的玩家也不怕无法与朋友们交流。在派对界面中可以在游戏内语音以及派对语音之间切换，也可以对语音音量的优先度进行设置。

●**简介：**在简介界面中，玩家可以查看到自己的账户近期的游戏动态、朋友名单、加入的社区以及关注中的特殊用户，还可以对自己的 PSN 账户的头像、个人资料以及隐私设定等进行自定义。

●**奖杯：**在这里可以查看玩家在游戏过程中解锁的奖杯信息，还可以与其他玩家进行奖杯比对，一较高下。PS4 的奖杯界面必需连接互联网方可进入。

●**设定：**对 PS4 进行诸如 PSN 账户权限设定、影音设置、网络环境调试、登陆限制、系统升级等各种设定的入口。



PS4 中文游戏列表

游戏名	类型	发售日
杀戮地带 暗影堕落	射击	2013/12/18
真・三国无双 7with 猛将传	动作	2014/02/22
无名英雄 再来者	动作冒险	2014/03/21
信长之野望 创造	策略	2014/03/27
最后生还者 重制版	动作冒险	2014/07/29
无双大蛇 2 究极版	动作	2014/07/31
秋叶原之旅 2	动作	2014/09/03
无名英雄 破晓	动作	2014/09/10
FIFA 15	体育	2014/09/23
驾驶俱乐部	竞速	2014/10/07
NBA 2K15	体育	2014/10/07
邪恶深处	动作冒险	2014/10/15
我的世界	益智	2014/11/06
刺客信条 大革命	动作冒险	2014/11/14
横行霸道 V	动作冒险	2014/11/18
小小大星球 3	平台动作	2014/11/18
罪恶装备 未知次元 征兆	格斗	2014/12/24
钠克的大冒险	动作冒险	2015/01/11
花花卡姆	音乐	2015/01/11
真・三国无双 7 帝国	策略	2015/01/29
无间龙头 完全版	动作	2015/02/05
进化	动作	2015/02/10
死或生 5 最终版	格斗	2015/02/17
教团 1886	主视角射击	2015/02/20
噬神者 2 狂怒解放	动作	2015/02/26
最终幻想 零式 HD	角色扮演	2015/03/17
生化危机 启示录 2	动作射击	2015/03/19
血源诅咒	角色扮演	2015/03/24
暗黑之魂 2 原罪哲人	角色扮演	2015/04/03
最终幻想 X / X -2 高清重制版	角色扮演	2015/05/12
如龙 0 誓约之地	动作冒险	2015/05/14
讨鬼传 极	动作	2015/05/14
巫师 3	角色扮演	2015/05/19
海贼无双 3	动作	2015/05/21
超级爆炸动物园	益智	2015/06/02
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	角色扮演	2015/06/04
灵魂交织	益智	2015/06/08
雨血前传 蜃楼	动作	2015/06/23
J 明星胜利对决 +	格斗	2015/06/25
战国无双 4 Ⅱ	动作	2015/06/25
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	格斗	2015/06/25
战神 3 重制版	动作	2015/07/14
万众狂欢	动作冒险	2015/08/11
绝地战兵	射击	2015/08/18
活至黎明	动作冒险	2015/08/25
梦游者	益智	2015/08/25
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	动作	2015/08/27
撕纸小邮差 拆封	动作冒险	2015/09/08
三国战记	动作	2015/09/15
实况足球 2016	体育	2015/09/17
魔界战记 5	角色扮演	2015/09/17
FIFA 16	体育	2015/09/22
圣斗士星矢 战士魂	格斗	2015/09/25
NBA 2K16	体育	2015/09/29
风之旅人 收藏版	动作	2015/09/30
未知海域 内森・德雷克收藏版	动作	2015/10/07
巫师 3 石之心	角色扮演	2015/10/13
魔能 2	角色扮演	2015/10/14
热情传说	角色扮演	2015/10/22
刺客信条 枭雄	动作	2015/10/23
极品飞车	竞速	2015/11/03
使命召唤 黑色行动 3	射击	2015/11/06
辐射 4	角色扮演	2015/11/11
星球大战 战斗前线	射击	2015/11/17
SAO 导演剪辑版	角色扮演	2015/11/19
血源诅咒 老猎人	动作	2015/11/25
数码暴龙故事 网络侦探	角色扮演	2015/11/26
潜龙谍影 V 幻痛	动作	2015/11/27
彩虹六号 围攻	射击	2015/12/01
重力异想世界	动作	2015/12/10
噬神者 解放重生	动作	2015/12/24
如龙 极	动作	2016/01/21
三国志 13	策略	2016/01/28
孤岛惊魂 原始杀戮	射击	2016/02/23
全境封锁	射击	2016/03/08
未知海域 4	动作	2016/03/18
高达战斗行动 NEXT	动作	未定
瑞奇与叮当	动作	未定
炽焰帝国 2	战略	未定
杀戮血族	动作	未定
心理测量者 无法选择的幸福	文字冒险	未定
召唤之夜 6 遗失的境界	角色扮演	未定
星之海洋 5 忠诚与背叛	角色扮演	未定
如龙 6	动作	未定
重力异想世界 2	动作	未定
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	益智	未定
海贼王 热血燃烧	格斗	未定
坦克世界	射击	未定
勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	动作	未定
生化危机 安布雷拉军团	射击	未定
进击的巨人	动作	未定
初音未来 歌姬计划 X	音乐	未定
奥丁领域 里普特拉西尔	动作	未定
阿尔斯兰战记 无双	动作	未定

PSV篇

当前系统版本：3.55

型号	PCH-1000	PCH-2000	VTE-1000（PSV TV）
存储空间	无	1GB	无
屏幕	AMOLED 电容性多点触控屏幕	LCD 电容性多点触摸屏	无
尺寸	182.0×83.5×18.6mm	183.6×85.1×15.0mm	65×105×13.6mm
重量	260g	219g	110g
颜色	晶莹黑、晶莹白、星尘红、宝石蓝、冰雪银	黑色、白色、青柠色+白色、浅蓝色+白色、粉红色+黑色、卡其色+黑色、红色+黑色、蓝色+黑色、淡粉红色+白色	白色

基本使用

●**开机：**初次开机应先充满电。按住电源键5秒钟后PSV就会开启，并要求玩家完成一系列初始设定。

●**待机：**短按一下电源键就会进入待机状态，或是在“设定”→“省电设定”中设置自动进入待命模式所需的时间。待机后再按下电源键或PS键可解除待机模式。待机模式下仍可正常接受信息。

●**关机：**按住电源键2秒后，选择“关闭电源”。若无法关闭电源，或出现动作不正常，请持续按住电源键20秒以上。

●**启动/关闭程序：**单击应用程序的图标即可开启该程序（or游戏）的LiveArea界面，再点击屏幕中央的“开始”就会进入程序（or游戏）中。如要中断该程序（or游戏），直接按下PS键即可返回LiveArea界面。如要关闭程序，请由画面右上角将LiveArea撕下。

●**编辑程序图标：**在主画面上长按就会进入编辑模式。该状态下，玩家按住程序图标可将其随意拖动，点击图标旁的“…”会出现“新增资料夹”、“删除”等选项，玩家可根据需要将同类型程序图标汇总到一个文件夹中，也可以删除不再需要的游戏安装文件。但要注意的是，删除文件时，也有可能一并删除掉相关数据。

●**编辑背景图片：**在主画面上长按进入编辑模式，右下角会看到一个长方形的小图标，点击它就可更换背景。玩家可以先在电脑中制作好960×544像素尺寸的图片，将其拷入PSV的储存卡中，再设置为背景图。

●**游戏截屏：**在游戏中，同时按下PS键和START键就可将当前游戏画面截屏保存至存储卡，并可在“照片”中查看或将其拷贝至电脑中。但在某些受限制的画面下可能无法进行截图。

●**更换账户：**PSV并不像PS3、PS4那样可以随意在多个服务器账户之间切换，它只能使用一个账户，如要切换其他账户则必须格式化机器，操作相对复杂。如果玩家拥有多个账户（比如港服和日服），就需要准备多张储存卡（因为实际上账户绑定的是储存卡）。在更换账户前建议先将奖杯和主机上的重要内容备份至服务器中。取出储存卡后，选择“设定”→“格式化”→“初始化本主机”，并解除绑定。待机器重启之后，插入对应另一个服务器的储存卡，根据提示登陆相应的账户即可。

●**备份数据：**PSV无法直接与电脑相连，如要将PSV中的数据（图片、音乐、存档等）备份到电脑上，需要先在电脑上安装名为PlayStation内容管理助手的软件（可在该网址下载http://cma.dl.playstation.net/cma/win/cs/index.html）。安装好之后，在PSV时开启“内容管理”，选择“复制内容”，点击“电脑”，可通过USB数据线或是在同一WiFi环境下将本机的数据备份至电脑当中。

菜单说明

●**Welcome Park：**通过迷你游戏的形式带领新手玩家体验PSV的诸多功能。

●**PS Store：**PS商店。在这里，玩家可以购买游戏、追加的DLC、PSV主题等内容，还可免费下载游戏的预告影像以及DEMO。

浏览PS商店并不需要账号，但下载内容则必须先有一个可以使用的PS账号才行，并且玩家只能浏览下载该账号注册归属地的PS商店中的商品。

●**浏览器：**PSV自带的浏览器，玩家可以使用它浏览所需的网站，并且可以对网页内容进行放大或是缩小，还可以将网页上的图像保存到PSV的储存卡中。但由于受到机能等条件的限制，该浏览器并不能提供给使用者流畅的浏览体验，若非无可选择，实在不建议大家使用。

●**奖杯：**查看奖杯。在屏幕的左上角有“PS Vita”和“PlayStation Network”两个选择，“PS Vita”中可查看该台PSV上已游玩的游戏的奖杯入手情况，“PlayStation Network”可查看该PSN账户下的全部奖杯获得情况（包括PS3和PS4），这项服务需要联网。

如果玩家要更换新的PSV，则需要先将旧PSV上的奖杯同步至PSN服务器中，再使用新PSV再一次同步奖杯。如果玩家的PSV已经自动联网，那么在查看奖杯时就会自动与服务器同步或是在进入奖杯菜单后点击右下角的“…”图标，选择“与服务器同步”。

●**好友：**在“好友”菜单中，玩家可查看朋友的当前状态，例如是否在线、最后一次登录时间、在线时在玩什么游戏、奖杯的入手情况、个人介绍、对方的好友、一起玩过的游戏等等。此外，玩家还可以搜索指定名字的线上ID、通过他人发来的好友申请，或是将不受欢迎的玩家拖入黑名单。

●**讯息：**“讯息”是让玩家们可以彼此收发消息的程序，还可查看主机的相关通知。点击右上角电池下方的图标可同步数据，如果要自动接收信息，则需要点击屏幕右下角的“…”图标，选择“设定”，点击“自动接收”，选择希望刷新的时间。

●**PARTY：**在派对中，玩家可以与好友进行语音聊天或是共同玩游戏，一个派对最多允许8人进入。玩家可以点击屏幕右侧的小房子图标来创建派对，或是直接加入好友举行的派对。进入派对后默认为语音聊天的模式，不方便说话的玩家也可以使用文字输入。

●**PS4连动：**与PS4的连动细分为两个内容：1.遥控游玩，既在本主机上显示PS4的画面，并使用本机来操作PS4；2.第二屏幕，某些支持第二屏幕的PS4游戏，可以将本机当做第二屏来使用。这两个内容都需要良好的网络条件支持，网络不好的话使用该功能只会给自己找麻烦。

无论使用哪项功能，都需要先进行事前操作。确保PSV和PS4均登陆同一账户，同时位于同一网络环境下，然后依次进行以下步骤。

1.打开“PS4连动”后，选择“遥控游玩”或是“第二屏幕”，PSV会自动开始搜索同账户下开机状态的PS4。

2.操作PS4，选择“设定菜单”→“PSV连线设定”→“登陆装置”，将出现的那组编号输入PSV中，并再次登陆。

3.玩家最多可登陆10台PS4，但只能作为一台PS4的遥控装置来使用。



理论上来说，利用“遥控游玩”这项功能是可以让玩家远程控制PS4的（PS4必须是处于待机状态），但正如上面

所言，受到网络影响非常大，特别是在中国这种网络环境下，成功概率极低。

● **家长监控：**该程序可限制儿童游玩本主机的时间或可以使用的程序。

● **音乐：**可以聆听拷贝至PSV中的音乐，或播放PS3和电脑中的音乐。在乐曲播放画面点击音符图标可改变音质。

● **相片：**可使用前后摄像头拍摄照片（但画质很低），或是欣赏已有的图片。

● **影像：**可观赏视频影像的应用程序，亦可畅享在PSN下载的电影等视频影像。

● **电子邮件：**利用PSN账户发送邮件。

● **日历：**电子万年历，长按日期就可标记重要事件，例如游戏发售等。

● **内容管理：**分为两个部分：1.管理记忆卡的内容，查看各个程序所占用的记忆卡容量，也可以删除某些不再使用的程序或游戏安装文件。2.复制内容，将PSV与PS3、电脑或是线上储存空间（仅限PS+会员）相连，上传或下载应用程序和资料。

● **near：**通过此应用程序可使用位置数据发现附近的玩家或朋友，并与他们分享信息，看看他们在玩什么游戏，亦可互相分享游戏的道具等。

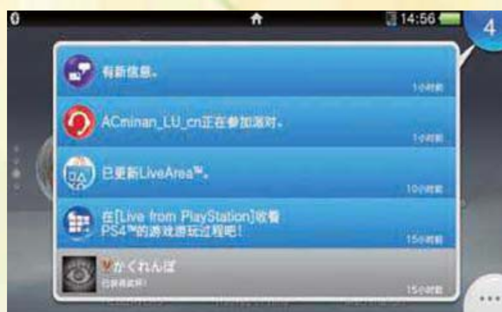
● **PS3遥控游玩：**同“PS4连动”一样，要使用“PS3遥控游玩”首先需要将PS3与PSV进行匹配。

1.开启PS3，选择“设定”→“遥控游玩设定”→“登录装置”→“PS Vita”进行设定。

2.开启PSV，运行“PS3遥控游玩”，将PS3画面上显示的号码输入空格中进行匹配。

不过在实际使用中，支持该项功能的游戏很少很少，还不如“PS4连动”使用。

另外该程序还有一个功能名为“Cross-Controller”，简单来说就是将PSV当做PS3的触控手柄。使用该功能还需要下载相应的APP程序才可以使用，然而有这个程序的游戏又是凤毛麟角，所以该功能基本也就是个摆设。



● **设定：**可进行PS Vita各种设定的应用程序，例如系统更新、网络连接、PSN账户设定、日期、语言、格式化等等。

PSV中文游戏列表

游戏名	类型	实体 / 下载	发售日
未知海域 黄金深渊	动作冒险	实体 / 下载	2011/12/23
Nikoli 数独 V	益智	下载	2012/02/08
重力异想世界	动作	实体 / 下载	2012/02/09
苍翼默示录 连续变幻 扩充版	格斗	实体 / 下载	2012/02/14
大众高尔夫 6	体育	实体 / 下载	2012/02/22
摩登大赛车 公路之旅	竞速	实体 / 下载	2012/02/22
逃脱计画	益智	下载	2012/02/22
忍道 2 散华	动作	实体 / 下载	2012/03/29
Nikoli 数独 V 12 种经典猜谜	益智	下载	2012/04/12
真・三国无双 NEXT	动作	实体 / 下载	2012/04/12
Nikoli 数独 V 数和	益智	下载	2012/04/19
Nikoli 数独 V 数回	益智	下载	2012/05/09
Nikoli 数独 V 数墙	益智	下载	2012/05/24
抵抗 燃烧天际	主视角射击	实体 / 下载	2012/05/29
声与形	动作	下载	2012/08/07
仙境传说 奥德赛	角色扮演	实体 / 下载	2012/08/16
女神异闻录 4 黄金版	角色扮演	实体 / 下载	2012/08/16
小小大星球	平台动作	实体 / 下载	2012/09/19
街头霸王 × 铁拳	格斗	实体 / 下载	2012/10/23
When Vikings Attack	动作	下载	2012/11/07
pulzAR	益智	下载	2012/11/07
PS 全明星大乱斗	动作	实体 / 下载	2012/11/20
火箭鸟 铁汉雄鸡	动作	下载	2012/11/22
未知海域 宝藏争夺	益智	下载	2012/12/04
箱！ OPEN ME	益智	下载	2012/12/20
恶意重生	动作	下载	2013/02/28
忍者龙剑传 Σ2 PLUS	动作	实体 / 下载	2013/02/28
死或生 5 PLUS	格斗	实体 / 下载	2013/03/20
海贼无双 2	动作	实体 / 下载	2013/05/09
闇魂献祭	动作	实体 / 下载	2013/06/20
LIMBO	动作	下载	2013/06/25
仙境传说 奥德赛 ACE	动作角色扮演	实体 / 下载	2013/08/29
杀戮地带 佣兵	射击	实体 / 下载	2013/09/04
Total Recoil	动作	下载	2013/09/04
讨鬼传	动作	实体 / 下载	2013/09/19
龙之皇冠	角色扮演	实体 / 下载	2013/10/03
撕纸小邮差	益智	实体 / 下载	2013/11/22
真・三国无双 7 with 猛将传	动作	实体 / 下载	2013/12/18
枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生	冒险	实体 / 下载	2014/01/16
无双大蛇 2 终极版	动作	实体 / 下载	2014/01/16
真・高达无双	动作	实体 / 下载	2014/01/16
秋叶原之旅 2	动作冒险	实体 / 下载	2014/01/23
最终幻想 X 高清版	角色扮演	实体 / 下载	2014/02/27
最终幻想 X -2 高清版	角色扮演	实体 / 下载	2014/02/27
闇魂献祭 三角势力	动作	实体 / 下载	2014/03/06
Destiny of Spirits	策略模拟	下载	2014/03/20
超级枪弹辩驳 2　再会了绝望学园	文字冒险	实体 / 下载	2014/04/24
SAO 虚空断章	角色扮演	实体 / 下载	2014/05/29
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	实体 / 下载	2014/06/24
苍翼默示录 刻之幻影	格斗	实体 / 下载	2014/06/24
信长之野望 创造	策略模拟	实体 / 下载	2014/06/26
忍乳负重 闪乱神乐	音乐	下载	2014/07/03
海贼王 无限世界 赤红	动作	实体 / 下载	2014/07/03
光之子	角色扮演	实体 / 下载	2014/07/31
自由战争	动作	实体 / 下载	2014/08/07
枪弹辩驳 绝望再现双重包	文字冒险	实体 / 下载	2014/08/21
跨越俺的尸体前进吧 2	角色扮演	实体 / 下载	2014/09/04
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	角色扮演	实体 / 下载	2014/09/25
混沌之戒 3 前传三部曲	角色扮演	实体 / 下载	2014/10/16
讨鬼传 极	动作	实体 / 下载	2014/10/30
小小大星球 PS Vita 漫威超级英雄版	平台动作	实体 / 下载	2014/11/19
初音未来 -Project Diva-F 2nd	音乐	实体 / 下载	2014/12/11
高达破坏者 2	动作	实体 / 下载	2014/12/18
电击文库 战斗巅峰	格斗	实体 / 下载	2015/02/12
噬神者 2 狂怒解放	动作	实体 / 下载	2015/02/26
梦幻之星 新星	角色扮演	实体 / 下载	2015/03/26
战国无双 编年史 3	动作	实体 / 下载	2015/03/26
SAO 失落之歌	角色扮演	实体 / 下载	2015/04/28
界限凸记 萌之编年史	角色扮演	实体 / 下载	2015/05/05
海贼无双 3	动作	实体 / 下载	2015/05/21
DEEMO ～最终演奏～	音乐	下载	2015/06/24
战国无双 4-II	动作	实体 / 下载	2015/06/25
J 群星 胜利对决 +	动作	实体 / 下载	2015/06/25
太鼓之达人 V version	音乐	实体 / 下载	2015/07/09
机动战士高达 战斗要塞	动作	下载	2015/07/16
苍翼默示录 刻之幻影 扩充版	格斗	实体 / 下载	2015/07/21
信长之野望 创造 with 威力加强版	策略模拟	实体 / 下载	2015/07/22
怪物猎人边境 G	动作	实体 / 下载	2015/07/24
绝对绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode	动作	实体 / 下载	2015/07/24
闪乱神乐 夏日对决 – 少女们的选择 –	动作	实体 / 下载	2015/08/27
生化危机 启示录 2	动作射击	实体 / 下载	2015/09/17
SUPERBEAT：XONiC	音乐	实体 / 下载	2015/10/22
空之轨迹 FC Evolution	角色扮演	实体 / 下载	2015/11/05
真・三国无双 7 帝王	动作	实体 / 下载	2015/11/26
数码宝贝物语 网路侦探	角色扮演	实体 / 下载	2015/11/26
文明帝国 革新 2+	模拟策略	实体 / 下载	2015/12/03
噬神者 解放重生	动作	实体 / 下载	2015/12/24
女神异闻录 4 午夜热舞	音乐	实体 / 下载	2015/12/24
伊苏 塞尔塞塔的树海	动作角色扮演	实体	2015 年秋季
奥丁领域 里普特拉西尔	动作角色扮演	实体 / 下载	2015 年冬季
机动战士高达 极限 VS. FORCE	动作	实体 / 下载	2016 年 1 月
初音未来 歌姬计划 X	音乐	实体 / 下载	2016 年 3 月
进击的巨人	动作	实体 / 下载	2016 年春季
死或生 极限 沙滩排球 3 美丽女神	体育	实体	2016 年春季
海贼王 热血沸腾	动作	实体	2016 年预定
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	角色扮演	实体 / 下载	2016 年暂定
勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	角色扮演	实体 / 下载	2016 年暂定

文 80后写稿佬 编 初心者 美编 香山

不死老兵的最后时光
——PlayStation 3九周年纪念

前言

第八世代的主机大战硝烟弥漫，第七世代的主机之争慢慢落下帷幕。

它们之中有些早已淡出了人们的视线，有些已经半身入土。只剩下依旧在坚持的 PS3，在弹丸之地的新西兰刚刚开始谢幕演出。

这部活在前辈“史上最高销量主机”威名之下的主机，一路走来充满坎坷：被微软渔人得利、叫好不叫座、招牌游戏叛逃、被黑客入侵……然而这部不被看好的主机，如今获得了超过 8600 万台的销量（2015 年 11 月数据），成功反超 Xbox 360，跃居第七世代主机销量榜的次席，也进占历史销量榜的第六位。在今年，Wii 几乎已经退出市场（至今为止只卖出 6 万台）、Xbox 360 行将就木之际，PS3 过百万的销量比 Xbox 360 和 Wii 的销量总和还要多 80%，甚至不比 Wii U 差太多。

回顾 PS3 诞生至今的历程，我想用“不死老兵的传奇”来形容也并不为过。而这份传奇的经历，也值得我们以 PS3 九周年纪念文的形式，去细细回味。

第一阶段（2001–2006.10）| 暗潮涌动

2001-2004 未上市前的暗战

关键词 微软、芯片、商战

尽管 PS3 只有 9 年的历史，但究其起源，则要追溯到 2001 年。大家都知道 Xbox 360 在 2005 年上市，掀开了第七世代家用游戏机之争的序幕，但此世代的家用机之争，却早在数年前就已经开始了。

在 PS2 上市之后不久，索尼就开始筹划下一世代的主机事宜。从 2001 年开始，SCE、IBM、东芝三社动作频频，先是决定共同开发能配合宽带世代的超并列处理器，而后又共同开发最新半导体制造处理器技术。吊诡的是 IBM 竟然在同一个研发中心同时进行 PS3 和 Xbox 360 的核心芯片开发。

两位担任 Cell 处理器研发重梁的工程师大卫·西普与米基·菲普斯，在其自传式著作《The Race For A New Game Machine》（中文版名为《压力下的角逐：解密索尼 PS3 与微软 Xbox 360 的生死时速之战》）里面讲述了这段由充满着紧迫感的时间表、顶级秘密任务分工、激情洋溢的员工们和刚愎自用的领导，以及处于绝对竞争关系的两个超级大客户所构成的错综复杂且精彩的故事。

索尼电脑娱乐（简称SCE，下同）总裁久多良木健在PS3开发之初否定了IBM的所有方案，他希望设计团队能发明出超越英特尔技术的芯片——单芯片超级电脑，最尖端的游戏机心脏和灵魂，既要有几千兆的时钟频率，也需要强大的浮点运算能力，一个全新的芯片。

IBM在整个计划中提供研发人力，整个开发队伍从无到有，如同他们即将开发的芯片一样。索尼和东芝派遣最高级的工程师团队进驻IBM位于美国德州奥斯汀的研发总部，大家一同生活吃住，目标是在2005年圣诞节让PS3上市。

但是在开发协议中，索尼授权IBM以后可以在其他产品上使用PS3上的微处理器技术。这也为之后的一场奇妙而诡异的竞争大戏埋下了伏线。

当2003年微软与IBM接触后，剧情开始推进。微软决定交由IBM研发新主机的CPU，微软的最高领袖比尔·盖茨亲自找到IBM的CEO山姆·帕米萨诺，要求帮助开发次世代主机的芯片，但是IBM的销售团队展示了已经开发的和可以想象到的所有芯片方案，依旧无法打动比尔·盖茨。直到IBM的亚当·本内特向微软透露了IBM正在与索尼合作开发中的PowerPC规格详图。这让微软高管们眼前一亮，要求类似于PS3那样的核心且功能不尽相同，但时间表要与索尼相同。面对微软的巨额订单，而且是没有法律麻烦的订单，IBM没有办法拒绝。

至此IBM双手掌握两大订单，这是英特尔和AMD这些芯片大厂都未曾有过的创举，但这也让处于为PS3开发芯片状态的IBM员工们都感到不解、愤怒和为难。IBM在“钢丝上跳舞”，他们的开发人员需要在错综复杂的利益关系中维护两个客户的利益。

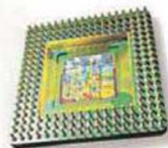
同住于紧邻小卧间的IBM的员工得对来自索尼与东芝的工程师保密，以防他们为微软设计处理器的合约计划泄漏，而X360处理器芯片的验证进度也比索尼芯片超前。负责开发Cell的两大工程师之一的大卫·西普感受到良知和职业道德上的煎熬，因为他是在用着之前为PS3主机处理器设计过程中所学到的经验在与微软工程师协同规划新处理器的架构需求。

索尼遭遇的惨事不止于此，就在IBM完成两大公司的设计合约后，IBM的芯片制造部门却出现问题，产能大幅度下降。未预料到此巨变的索尼因此不得不推迟了六周才拿到第一批芯片，而微软却早早将备用产能转移到第三厂商，这一先见之明让微软比索尼还早拿到新主机的处理器芯片。索尼在研发和最初生产阶段就已经投入了超过2000亿日元，微软却早一步拿到了由索尼出钱培养工程师积累经验后研发的芯片，及时赶上2005年11月首发，而错过了圣诞佳期的PS3却因为蓝光光盘的问题再次推迟了上市时间。

不过这并不影响这款名为“CELL”的处理器芯片在2005年发表，拥有超过Xbox3倍的浮点处理技术，相当于当时超级计算机的表现。加上东芝研发的512Mb XDR内存（主内存：256MB XDR 3.2GHz、绘图内存：256MB GDDR3 650MHz），以及索尼和英伟达共同研发的超级GPU“RSX”，以及索尼宣布将创新性地采用蓝光光盘作为次世代游戏机的读取媒介，将DVD储存格式推向了另一个世代。

这一切自然不是为以霸主姿态领跑第六世代主机之争的PS2准备，索尼对于次世代主机都处于绝对保密状态，这些硬件的不少详细数据我们都是在索尼的展会上才能得知。有了良好的准备，索尼和PS3准备一鸣惊人。

THE RACE FOR A NEW GAME MACHINE



CREATING THE CHIPS INSIDE THE XBOX 360 & THE PLAYSTATION 3

DAVID SHIPPY AND MICKIE PHIPPS

2005-2006.10 惊艳面世

关键词 E3



2005年的E3展会可谓举世瞩目，世人都知2005年底微软的Xbox 360就会率先上市，拉开第七世代主机战争的帷幔，也意味着索尼和任天堂将会有所动作。

2005年5月16日下午，索尼在美国洛杉矶Sony Picture Studio举办E3展前发布会，这场盛会打响了该年度E3展的头炮。在芯片技术和上市时间上棋差一招的索尼试图在E3上扳回一城。他们准备了一次长达两个小时的高强度身心刺激，好让人们先入为主地好好认识PS3。

数千名观众用了一个小时才经过安检入场完毕，五十米的大银幕配合灯光，使人感受到一种视觉上的震撼。

时任SCEA的总裁平井一夫作为主持人上台，用其有别于一般日本人的标准英语简单介绍了新主机的基本开发情况，然后请出“PS之父”久多良木健上台，用轻松的口吻宣布“PlayStation 3”，这个几乎大家都能猜到的名字，没有任何惊喜的背后，一场充满震撼和创新元素的大戏正式拉开序幕。

从PS的CD格式、PS2的DVD格式再到如今PS3的蓝光格式，索尼扮演了业界先行者的角色，这次似乎在向自己的下一代DVD格式的竞争对手东芝示威。向下兼容PS和PS2的大部分游戏，又使PS3拥有庞大的游戏阵营。

随后久多良木健以及参与到PS3硬件开发的各大厂商分别上台，介绍了CELL、RSX的强大机能，Epic开发的虚幻3引擎将作为开发组件，从多个角度展现PS3数字作为游戏、音乐、映像、照片、视频交流等等领域的综合性娱乐媒体终端的可行性。

EYETOY的开创者，SCE欧洲分部的领导者——被业界称为“Big Phil”的英国人——菲尔·哈里森（Phil Harrison）上台，由他一手引导的实际机能演示引起了一阵又一阵的轰动和掌声，将气氛推向高潮。

哈里森和伙伴演示了即时输入设备与游戏里画面进行互动的DEMO，用经典的“玩具鸭子戏水”软件向世界展示了PS3的即时演算和互动机能，以及在体感方面多年来的研发成果。紧接着由数百万带有“龙卷风”特性的四色树叶组成的树叶之海在不停地飘动，显示了PS3强大的多边形处理能力。

《蜘蛛侠2》中“章鱼博士”的扮演者阿尔弗雷德·莫利纳的脸庞随后出现在大屏幕上，

这是 PS3 上即时演算出来的图像。这个人像显得十分真实，脸上的皮肤质感，乃至在光线变动下眼珠上产生的折射和反映，莫利纳的五官和脸部肌肉甚至还能呈现出各种程度的变化来表现其内心的情感。这个演示似乎昭示着在某种特定程度和环境上，即时演算技术替代 CG 技术成为了可能。

随后大屏幕上播出了使用 PS3 画面开发工具，花了两周时间制作出来的彷如航拍鸟瞰的视频。在飞跃山河大海的镜头中，展现出 PS3 对丰富的地表形态环境的处理能力。镜头转至下个画面，呈现出一个真实与虚妄难辨的伦敦，除了在建筑和车辆上构筑复杂的模型结构使得外观更具真实感之外，也能实现人和车辆的自由活动以及物理互动，让游戏和现实变得更加难以区分。

随后包括《最终幻想》、《杀戮地带》等大作系列纷至沓来，两小时的信息轰炸足以让大家几乎忘却了 Xbox 360。

因此，PS3 全球统一的营销口号“PLAY BEYOND”和“超越玩乐”，就显得格外地引人注目。这个定位似曾相似，当年微软在 Xbox 发售时就提出了相似的目标，只是“占领客厅”计划并不成功。

人们被 PS3 吸引，自然也会产生出各样的问题。

E3 之后，日本三大综合性日文对开报纸之一《朝日新闻》就以“回归原点 vs 高机能化”为话题同版刊登了岩田聪和久多良木健的专访——“虽然推出时总是会被说是过于追求高性能了，可是不久就会被新的技术所追上。在初代的时候是 3D（立体）游戏的起步。而推出 PS2 的时候正是 DVD 还没有普及运用的时期。这么看来，感觉 PS 系列的推出就像是牵动世界上的各种硬件的不断革新发展。”

在另外的采访中，对于高昂的价格是否能够成功，久多良木健则是这样认为——“这就是 PS3 的价格。至于是贵还是便宜，我希望大家不要单纯以‘游戏机’的标准去衡量它，因为 PS3 是一款独一无二的产品。举个例子，高级餐厅里的菜多少钱，员工食堂里的饭菜又是多少钱，这样相比是没有多少意义的。也许这个例子有些极端，但事实上就是这么回事。问题的关键在于，这台游戏机到底能带来什么。如果它能够带给玩家超凡的体验，那么我认为价格就不是问题。”

有人问到这样的价格是否有竞争力时，久多良木健说道：“当任天堂以 12500 日元销售其 16 位机的时候，我们的第一代 PS 售价为 39800 日元。媒体认为这样的价位太高了，不过最后它还是成功了。去年的 PSP 也是一样，GBA 也是掌机，售价低于 1 万日元，而我们的 PSP 高达 2.5 万日元。然而人们还是通宵排队购买，上市第一天就全部卖光了。我相信 PS3 绝对是人们想要的产品。”

久多良木健一系列多少有些傲慢的说辞，很好地概括了他的开发理念，但也引起了不少人的批判。批评的声音认为“玩家更需要的是一台游戏机，而不是多媒体电脑”，但这并不影响人们对 PS3 抱有期待。

就当人们摩拳擦掌准备体验次世代游戏时，却发现不单是 E3，就连 9 月份的 TGS，索尼都没有拿出实体机供玩家和媒体试玩。这是由于前文提到 IBM 芯片生产部门的意外，使得 PS3 无法顺利产出。SCE 也宣布因为蓝光光盘规格未定与 HDMI 内容制定进度延迟的双重原因，PS3 延期至同年 11 月于日本、欧洲及北美地区同时上市。再后来更是取消了同步首发，将日本作为第一个首发地，并备货 10 万台，北美则是延后六日，铺货量为 40 万台，适用于欧洲和大洋洲电视机 PAL 制式版本的 PS3 推延至 2007 年 3 月上市。

这让人们对 2006 年的三大展翘首以盼，而 PS3 也没有辜负这些期待，在各大展会的受关注主机排行中，PS3 均是稍占上风。

在 SCE 努力为 PS3 造势的同时，索尼为 PS 构建的免费网络“PlayStation Network”（PSN）也正式开始运行，索尼承诺提供一个 24 小时免费并且支持多人战斗的网络服务平台，玩家可以通过上面的 PlayStation Store 观看游戏宣传及展示片段，下载游戏试玩版、收费的下载专用游戏、PS 游戏，以及观看电视及音乐宣传片等服务。收费的项目需要增值“电子钱包”来付款，增值的方法包括利用信用卡或购买 PlayStation Network Card。后来建立的 PlayStation Home 是 PSN 内的一个社交平台，每个玩家有属于自己的虚拟分身，在 Home 的虚拟环境内进行社交活动；后来 PSN 又加入记录玩家游戏历程的 PlayStation Trophies（奖杯）等等功能。PSN 将全世界的 PS3 玩家联接，也为后来的一场惊天动地的事件提供了最佳的舞台。

好了，所有的元素已经齐备，PS3 准备开始征程。



第二阶段（2006.10–2008）| 摸索前行

2006 冰火两重天的首发

关键词 追捧、落后　**年度销量** 1,252,040

经过了接近一年的预热，PS3 和 Wii 几乎同时在 2006 年的圣诞销售大战前上市，正式开始第七世代的战争。而在 PS3 发售前发生了不少闹剧，则能够看出人们对于新主机的狂热。

在 PS3 首发的版本中，包括了 20GB 硬盘版本的低端版和 60GB 的高端版，售价分别为 49800 日元（低端版）和自由定价（高端版），2006 年 11 月 11 日在日本率先开售。SCE 在 Bic Camera 东京旗舰店举行隆重的首卖会，在开售后 24 小时内就卖出了 81693 台，几乎等于索尼在日本的实际铺货量。很快第一批 PS3 被抢购一空。

而在大洋彼岸号称“自由之地”的美国，PS3 的发售却可谓让人看到了众生相。尽管索尼在最初备货超过 40 万台 PS3，但是据专家事后估算，实际的供货量可能连 20 万台都不到。这数量和慕名而来的人们相比简直九牛一毛，各地一般的 Best Buy 拥有的 PS3 不到 40 台，其他零售商一般只有可怜的 5 到 10 台，严重供货不足的情况使得不少人提前数天就已经开始排队，不少人干脆呼朋唤友在店前安家，各种简易的露营工具在美帝大陆街头随处可见。

也许是上天要考验玩家们的热情，在短短几天内，有不少玩家需要忍受酷热、35 英里时速的狂风以及雷暴和急剧降温等各种恶劣天气。除了天灾，还有人祸。一位哥伦比亚牙医为了能够买到足够多的 PS3 游戏主机，甚至打算雇佣 60 位专职人员在沃尔玛外排队，以便能够抢购到 15 台 PS3 来送给他的孙子和外甥作为圣诞礼物，这样的举动在曝光之后遭到了各种非议。事件最终不了了之。

这种出自于人类本能的占有欲随着时间的推移而逐渐升级。



在曼哈顿的索尼 Style 总店，初期的排队者们都自觉遵守秩序，气氛相当融洽。到了后来，排队人数已经超过了该店进货的上限，本以为自己起了个大早的玩家绝望地发现赶了个晚集，就算排队估摸也买不到，有人甚至连排队的资格都没有。在现场没有工作人员协调的情况下，不守纪律的人开始插队，不少人被迫退后了数十米，使得冲突时常可见。

一位名叫伊丽莎白·多塞特（Elizabeth Dorsett）的女记者，在晚上 8 点前往当地 Best Buy 采访排队的人，突然有人驾车路过，向正在排队的人群开枪，四个人当场中枪，包括这位 27 岁的记者。所幸那只是 BB 弹，没有人受到严重的伤害，反而成为了这位受伤的记者上佳的新闻素材。有两名受轻伤的玩家当场就回家了，“就为一台 PS3 实在不值得。”而另外一人仍然留在队伍中，他说：“就算再被射一次，我还是会继续排队。”不过这已经算是小事，在康涅狄格州的一座小城，排队购买 PS3 的消费者被罪犯觊觎。两个持枪男子上前抢劫，甚至向一名消费者开枪……

这种混乱在美国大陆的各大城市上演，并且在开售的瞬间到达高潮。许多购买无望的人化身作闹事者，不断地往前涌，有些地方甚至演变成踩踏事件，也有地方出现数十名大汉哄抢为数不多的 PS3，继而引发群殴，警察不得不采取防暴规格的措施来防止局势继续恶化。

实体店哄抢尚且如此，辽阔自由的网络世界更是炸开了锅。国人熟悉的黄牛党炒家在大美利坚也是遍地开花，只是人家叫卖得更加公开，在开售之后数小时，PS3 在 eBay 上的售价就被抬到了 1 万多美元。即便价格之后有所回落，但由于索尼在北美的铺货持续紧张，这个数字一度保持在 1000 美元上下波动，这种疯狂的行径直接反映了 PS3 的受期待和追捧。

PS3 被狂热追捧的现象令不少人担心两日之后（11 月 19 日）发售的 Wii 是否会再次引发骚动，当时就有媒体撰文指出：“混乱一幕不会再度重演，因为 Wii 供货有几百万部。另外其吸引力不像 PS3 那么大。PS2 在美国的销售超过了一亿部，但是任天堂 GameCube 销量只有 2100 万部。”这种推断前半部分不无道理，但后半段则是权当大家的笑柄。

彻夜排队的人群还是存在，即便存货量充足，也依旧供不应求。任天堂凭借在北美良好的销售途径，仅用 8 天时间，就在这里成功卖出了超过 60 万部 Wii。首发游戏大作《塞尔达传说 黄昏公主》的销量更是到达了主机出货量的四分之三，相当于每卖出四部 Wii 就有三个人顺便买了该游戏。而在第一方游戏软件和 Wii 周边产品上的销售额也已经超过了 1 亿 9 千万美元。

一个月之后，Wii 在日本的发售更加热闹和疯狂。在大阪的大型连锁电器卖场 BIC CAMERA 外，排起了超过 1500 人的长龙，这一场面通过媒体传到了日本的各个角落，玩家和非玩家们都被吸引到各门店，可以说 Wii 的开售是盛况空前。良好的销售态势，让任天堂放出豪言要在 2006 年完结之前在北美卖出 200 万、全球卖出 400 万部 Wii。尽管这个目标只差一点而未能完成，但是 300 万部的销量已经远远抛离几乎同期发售的 PS3。

而 PS3 的另一个竞争对手，微软的 Xbox 360 在提前一年上市且缺乏日本游戏商支持而孤军奋战的情况下，依旧获得了近 800 万部的销量。Xbox 360 全球出货 1000 万台的计划也于 2006 年 12 月 6 日提前完成。

SCE 在 2007 年一月初宣布，他们在 2006 年完成了 100 万台的销量。尽管比预期更快完成目标，但这远远未能符合人们对于“次世代机皇”的期望，也与开售日所受到的疯狂追捧形成鲜明的落差。在所有游戏机（包括掌机但不包括 PC）的销量榜中，PS3 仅陪末席。

可以说 PS3 输在了起步，从一开始就扮演追赶者的角色。而且这还是在亏本的状态下进行。知名投行美林证券在 PS3 上市前夕就通过分析文章估算，索尼每卖出一台 PS3 都会亏损 200 到 300 美元。

这是索尼乃至业界的常态，新游戏机上市由于各种不成熟，才会呈现亏损状态。但随着工艺的成熟和元件价格的下降，主机厂商将会迎来降价，都能产生盈利的空间。而真正能够促使 SCE 盈利的还是种类繁多的游戏，无论是第一方游戏的销售还是第三方游戏的版税，都能使索尼从中获利。

PS3 首发游戏枪车球扎堆，日版首发《机动战士高达 交叉火力》、《山脊赛车 7》、《世嘉高尔夫俱乐部 宫里三兄弟内藏》、《抵抗 灭绝人类》、《源氏 神威奏乱》6 款游戏，加上美版首发的《COD3》、《炽焰天使 二战英豪》、《疯狂橄榄球 07》、《极品飞车 卡本峡谷》、《未名传奇 黑暗王国》、《漫画英雄 终极联盟》、《NBA 2K7》、《美国职业冰球 2K7》、《托尼霍克计划 8》、《泰格伍兹 PGA 巡回赛 07》等等，组成了颇具规模的首发阵营，而其中有一些作品也颇有意思。

从严格意义来说，《泰格伍兹 PGA 巡回赛 07》是 PS3 上第一款发布的游戏，早在 PS3 上市之前的一星期，EA 就已经发售了这款作品。EA 的高尔夫品牌之作一向以真实闻名，PS3 版本的游戏也取得了该系列有史以来最好的销量。

另一个提前首发的作品是动视的《漫画英雄 终极联盟》，游戏集结了漫威 140 多位有名的正反派角色，融合了动作和角色扮演游戏元素。画面渲染和动作都十分逼真; 游戏角色不仅模型、技能各有不同，而且玩法各异。本作的故事性丰富，组合元素多样，玩家可以自由打造自己的英雄战队，迎接漫威世界里知名的坏蛋和敌人。当然，一些特定的队伍组合如“神奇四侠”还能够发挥出特殊的效果。

这两款游戏之所以提前发售，最主要的原因是它们都是跨世代近乎全平台的大作，早就在之前推出了其他主机版本的游戏，PS3 只是他们众多平台版本中的最后一站。但在这两款游戏中，PS3 版本做出的贡献甚微，《漫画英雄 终极联盟》的 PS3 版本的 38 万份销量仅仅比 PSP 版本多出 2 万而已，反而是在 Xbox 360 上收获了接近 250 万份的销量；《泰格伍兹 PGA 巡回赛 07》上 PS3 版本倒是力压 Xbox 360 版一头，但是又被自家 PS2 版超过。

考虑到 PS3 在全球的铺货不佳以及当时主流的主机用户还处在 PS2 时代，这种情况相当合理，也很好地反应了 PS3 的处境。主要竞争对手要不就是比自己强势，要不就是在新世代主机的占有率上占优，而自己的上一代前辈凭借巨大的优势还分薄市场资源，PS3 的处境令人堪忧。

当然，PS3 并非一无所获，《抵抗 灭绝人类》和《山脊赛车 7》才是 PS3 真正能拿出手的完全独占大作。

《抵抗 灭绝人类》是知名厂商 Insomniac Games 当时的最新力作，其制作的“《瑞奇与叮当》系列”是 PS2 时代 SCE 的数百万销量级别的动作名作。SCE 因此给予了 Insomniac Games 充分的信任，后者也以出色的游戏回报了对方的信任。游戏设定在 1945 年一个架空虚构的背景下，玩家扮演的战士海尔·尼尔森为了对抗来路不明企图灭绝人类的神秘生物“合成兽（Chimera）”，与英美联军的同袍们联手，使用最先进的武器并肩作战。人们对未知的事

物与末日总是充满恐惧和好奇，因此各种各样的关于末日的作品总是能吸引到不少受众，《抵抗 灭绝人类》透过虚构的20世纪中叶舞台，以古旧场景与异形生物的高智慧建筑群相结合的诡异景色，以及具备深层恐惧感的故事剧情，让玩家体会人类面临未知生物的威胁而步向灭亡之路，为了种族存亡而奋起作最后抵抗的感受，无疑是极好的首发游戏题材。而在PS3的强大硬件支持下，这款游戏的画面有了质的飞跃，扎实认真的制作、丰富的武器和同时支持32人流畅网络对战的体验使其获得不错的评价，加上其PS3首发独占大作的背景，430万份的销量可算是这批PS3首发游戏中最成功的作品。

另一部值得一提的作品是《山脊赛车7》，作为南梦宫旗下最著名的竞速游戏系列，"《山脊赛车》系列"一直是PS系主机首发的重磅软件之一。无论是PS和PSP上首发的两部《山脊赛车》，还是PS2首发游戏《山脊赛车5》都获得了很不错的评价，为PS系主机的普及立下了汗马功劳。在PS3的网络支持下，本作的网络竞技元素得以大幅度提高，最高可以支持14人进行网络对战，玩家甚至可以让自己改造过的汽车参与到网络竞赛中，而不是像以往那样使用统一规格的样板车。这使得拥有系列有史以来最多车款的本作，通过各种改造选项得出的汽车模型超过20万种，大大丰富了游戏的个性。赛车的模型更为精细，超过20条以上的赛道（如果算上反向则超过40条）和160个以上的不同赛事使得游戏迈上了一个新的台阶。《山脊赛车7》最终超越了其他两代主机首发版本的销量，成为又一款PS3的经典名作。

不过单靠这些作品还是未能令PS3迈向大成功，2006年PS3游戏总销量只有200多万份，仅仅比PC要好。PS3起步如此艰难，出乎了许多人的意料。

2007 在动荡变革中前行

关键词 人事变革、新产品、降价 年度销量 7,922,055



PS3迈入第二个年头，各种混乱的情况开始得到修正，SCE动作丝毫不比2006年要小。

在3月下旬，SCE在欧洲、中东、非洲及澳洲发售PS3 60GB，PS3的销量开始缓缓上升。此版本与日版和美版的不同，不再内置PlayStation 2的EE+GS芯片，改为用软件模拟方式运行PS2游戏。PS3旧型号内置PlayStation 2的EE+GS芯片，可以兼容约90%以上的PS2游戏，而转用软件模拟方式的PS3新型号只可以兼容约50%的PS2游戏。在玩家群体中出现了一阵炒卖旧版本PS3的浪潮。

尽管被"阉割"了一定机能，但PS3因此节约了成本，为之后的降价做出了铺垫。

然而在接下来的4月，一个令人震惊的消息从SCE官方处传出：在PS3处于前所未有的困境时，SCE的领航人、"PS之父"久多良木健将在6月任期结束后退休。

尽管SCE宣称久多良木健的"退休"与PS3的销量不佳无关，并一再强调"10多年来，久多良木健对公司的贡献难以言表"，而且其退休后将继续担任名誉主席及母公司索尼的高级技术顾问。但在人们看来，这更像是因为他和索尼总裁霍华德·斯金格(Howard Stringer)关系紧张，被其借PS3销售不力的把柄压力逼迫而暂时交权。

接替久多良木健上台出任SCE总裁的是如今的索尼掌门人平井一夫。其北美留学背景使其和美国人斯金格能够更"愉快地玩耍"。

平井一夫上台后第一个新政就是将PS3的60GB版本在北美减价100美元，新售价为499美元，新型号80GB版本PlayStation 3将会全面取代旧有60GB型号。原本还处于供货紧张的PS3之所以还能够推出新版本型号，却和国人不无关系。

尽管由于各种原因，国内无法从正常途径引入PS3，但这并不影响国人参与其中，除了成为游戏店和某宝的消费者以外，国人还涉足到PS3的生产领域，华硕便是其中主要的代工企业。

"代工之王"鸿海集团在2007年初接手PS3的订单，从第三季度开始大幅提升产能，成为继华硕之后的另一家PS3主要代工厂。PS3也要趁着产能提升的机遇，迈开步子追赶在前面领跑的Wii和Xbox 360。

截至2007年9月底，PS3全球销量达559万部，而这个时候，Wii已经向着2000万大关迈进。但事实上，PS3的增幅远胜于另外两台主机，只是基数比较小罢了。

进入10月，SCE的动作接二连三，先是宣布推出PS3的40GB版本。此型号最大的特点是全面取消向下兼容PS2游戏，并且于10月下旬在欧洲地区率先发售。同时索尼电脑娱乐亦调整了欧洲地区60GB版本的价格，并且宣布60GB版本于存货沽清后将会停止发售。PS3的40GB版本将于11月11日在日本及亚洲地区发售，提供钢琴黑及陶瓷白两种主机颜色选择。同时索尼电脑娱乐亦调整了日本及亚洲地区20GB及60GB版本的价格。此举被看作SCE优化主机阵营体系，并且促使厂商和玩家向上跃迁。

除了主机之外，周边硬件方面也有所建树，先是PS3版的"EyeToy"——PlayStation Eye作为独立产品上市，丰富了游戏方式之余也让玩家之间的交流变得更加多元和互动，更为了后来的PS Move提供了良好的硬件基础。

另外一个亮点来自于手柄。由于SCE与软件公司Immersion公司就震动技术专利权上的持续纠纷，在PS3发售之初，其手柄"Sixaxis"将前面两代主机"DualShock"手柄所具备的震动功能去掉。而随着官司的和解，索尼发布的新型控制器"DualShock 3"结合了六轴感应及震动功能重新回归，随后宣布将会于11月11日开始独立发售。11月2日北美地区发售40GB版本的PS3，同样提供两种主机颜色和取消向下兼容。同时索尼电脑娱乐亦调整了北美地区80GB版本的价格至499美元。

索尼时任总裁斯金格在谈到游戏机问题时，对PS3的市场前景表示乐观。他认为自从三周前在欧洲降价之后，PS3已经成为欧洲最热卖的游戏机。在美国，最近的降价举动导致销量翻番。斯金格说："PS3又卷土重来了。"

除了人事变动和硬件的提升外，游戏也成为了助力工具。依靠大作增加影响力是商家常用的手段，尤其是独占大作。2007年可算是大作乃至独占大作爆发的一年，很多游戏系列的新作跃迁到新平台，不少为人所熟知的作品都在这一年走进大家的视野。

在经历了惯例的一月淡季之后，进入二三月，随着PS3在全球的铺开销售，诸如《铁拳5 暗之复苏》、《高达无双》、《VR战士5》等囊括了小众和大众的作品在这段时间面世。值得一提的是，《高达无双》是光荣和NBGI（现BNEI）第一次合作，将"无双"与人气作品相结合的模式来寻找新的路向，其PS2和PS3版

本总计的销量符合光荣的预期，在此之后各种跨界的无双便开始停不下来。另一个需要提及的游戏是《VR 战士 5》，曾经引动 3D 格斗风潮的游戏时隔数年直接跳过 PS2 登陆 PS3 平台，该作的制作人已经从铃木裕换成了“Yoshihiro Tsuzuku”。作为这个系列在主机上的最后一作，游戏也以百万销量为系列画上了一个休止符。

进入下半年，配合 PS3 降价和产能提升等等举措，各路作品纷至沓来，除了年货之外，独占游戏也是占据了半壁江山。

充满大自然气息和童趣、展现童话般的北海道的 AVG《我的暑假 3 北国篇 小男孩的大草原》；与“《龙背上的骑兵》系列”相似并且拥有庞大画面、磅礴音乐和震撼人心的战斗的 ACT《龙穴》；迎来了次世代版本的美式卡通科幻 ACT《瑞奇与叮当 未来毁灭器》；为了纪念“音响小说”诞生 15 周年，以扑朔迷离的剧情和高耐玩度，将真实照片融合精美 CG 的绚丽画面，与 5.1 声道高品质音乐、音效完美结合，带给玩家彷如身处恐怖电影般前所未有的视觉冲击和影音享受的 AVG《忌火起草》等等……尽管这些作品销量并未如理想，但也很好地充实了 PS3 的游戏阵容。比起上述这些游戏更进一步的作品有 Team Ninja 的《忍者龙剑传 西格玛》。“《忍者龙剑传》系列”在经历了 FC 和 Xbox 两代的辉煌之后，终于在 PS3 上打开了新篇章，新的版本系列被命名为《忍者龙剑传 西格玛》，以 Xbox 版《忍者龙剑传 黑之章》为蓝本，进行全面的翻新制作，游戏画面达到次世代水准，而剧情方面也加入多个分支让整个故事更加饱满。新武器严龙伐虎和可操作角色蕾切尔的加入，补完了整个故事。

曾制作过《功夫大乱斗 (Kung Fu Chaos)》的英国团队 Ninja Theory 制作的 PS3 动作冒险游戏《天剑》也在 2007 年第三季度面世。游戏原本是 Xbox 独占开发，后来被 PS3 独占。本作有着以东方风格为基础的独特世界，游戏的故事和神话围绕着“天剑”（Heavenly Sword）展开。不被承认的红发少女 Nariko，在被恶魔一般的乌鸦领主选中成王的 Bohan 掀起兵灾之时，毅然拿起常人无法掌握的天剑，和自己的惟一朋友 Kai 向敌人宣战。值得一提的是游戏中的大反派 King Bohan，是由在电影《魔戒》中“咕噜 (Gollum)”的扮演者，也是本作编剧之一的安迪・瑟金斯担任动作捕捉。

凭借着流畅爽快的打击、恢弘大气的战斗场景、良好的剧情和 QTE 下如电影一般的镜头，《天剑》颇具 3A 大作风范，在国内被戏称为“女战神”，事实上游戏也颇有《战神》的感觉。在 2006 年的 E3 大展上，该作得到了“BEST FIGHTING GAME”的高评价。游戏也以 162 万的销量跻身名作行列。只可惜游戏的背景并不复杂，故事完成度太高，使其无以为继，无法成为经典的系列。

在这数十款 PS3 新作中，还有两个新出现的游戏系列值得铭记。第一个便是“《刺客信条》系列”。

作为系列的第一作，育碧可不像如今这般缩水和 Bug 满天飞。《刺客信条》故事设定在欧洲中古黑暗的第三次十字军东征时期。游戏舞台穿梭于大马士革、耶路撒冷等中东历史名城之间，当权者以高压方式统治人民和诛杀异己，百姓苦不堪言，十字军东征使圣地耶路撒冷蒙受了巨大灾难。为了能终止无休止的纷争，刺客集团计划展开行动来迫使交战双方罢手。玩家扮演的是一位身怀绝艺的白衣刺客阿泰尔，以天马行空的潜行技巧和无影无踪的高超杀人手段，专门刺杀残暴的统治阶层，为改变历史和拯救无辜百姓而努力。作为武力最高战功最大的刺客，阿泰尔只愿意遵守刺客信条中的最后一条："Nothing is true, everything is permitted."（万物皆虚，万事皆允）

本作可谓奠定了《刺客信条》的不少基础和风格。譬如浓重的历史韵味，飞檐走壁的潜行、调查和暗杀等等。尽管游戏的 PS3 版本销量并不如 Xbox 360，但 482 万销量同样令人无法忽视。

如果说《刺客信条》还要和微软分一杯羹的话，那么 SCE 旗下顽皮狗工作室为 PS3 专门定制的集解谜、射击于一身的动作冒险游戏《未知海域 德雷克的宝藏》无疑是兼具独占、口碑和销量于一身的“代表作”。

游戏的舞台设定在了大海中一片未知的原始岛屿丛林以及神秘遗迹，玩家扮演的内森・德雷克与同伴艾莲娜・费舍尔在巴拿马海域找到了先祖——相传掌握着神秘宝藏的 16 世纪航海冒险家弗朗西斯・德雷克的棺木，但期间遭到不明恐怖分子袭击。经过几翻周折，德雷克终于从某个潜艇遗迹上找到了关于这个宝藏的完整地图。为寻找神秘的宝藏，德雷克与艾莲娜来到位于太平洋中未知海域上的海岛。既要解开宝藏之谜，又要时刻面对来自凶残佣兵所带来的致命威胁。游戏画面渲染十分逼真，关卡设计也相当巧妙。在导演的精妙设计之下，整个游戏过程犹如电影一般展开。尽管限制了玩家的交互能力，使其惹来了一些非议之声，但销量就是最好的试金石。本作录得了 482 万份的销量，为整个系列开了一个好头。而之后两作更是渐入佳境，在销量和口碑上都超越了首作，当然这是后话。

凭借着《刺客信条》和《未知海域》等作品，SCE 在 2007 年圣诞假期的 5 个星期之内，售出了 120 万部 PS3。他们在 2007 年总共售出了超过 3700 万份游戏，是 2006 年的 17 倍，当然这也和之前的基数低有关。

所谓有得也有失，PS3 获得了不错的游戏销量增长，但之后的征途仍然坎坷。

除了游戏阵容依旧偏弱之外，由于种种原因，《战神 Ⅱ》只登陆了 PS2 平台，无法助力 PS3 迅速拉近差距。更麻烦的是，SCE 原本坚定的盟友和游戏系列开始“叛逃”。

在 10 月的任天堂秋季发表会上，Capcom 突然宣布旗下曾经和 PS 系列深深绑定在一起的“《怪物猎人》系列”最新作将由 Wii 主机独占。消息一出舆论哗然，毕竟《怪物猎人》从诞生之日起就打上浓重的索尼烙印。就像谁也无法想象马里奥和林克在 Xbox 360 上蹦蹦跳跳，也无法想象士官长出现在 PS3 的枪战游戏中，不少人也不能接受猎人可以通过体感去猎杀龙族，好吧，最后一个成为现实了。究其原因，不外乎两个，一是 PS3 销量不佳，导致游戏开发商没有信心登陆，二是因为 PS3 的硬件规格太高，导致开发成本的增加。

不过和动辄百万千万份销量的第一方产品相比，Wii 第三方作品历来惨淡，这也让 Wii 被戏谑为“三坟机”（第三方游戏坟墓游戏机）。不过 Wii 版的《怪物猎人 3》显然打破了这一魔咒，以全球 222 万份的销量成为了整个“《怪物猎人》系列”主机版本游戏最高销量获得者。任天堂也顺势推出黑色版和新增了经典手柄 Pro 的 Wii 套装，大赚一笔。

有了先行者，后续的跟风者便开始蠢蠢欲动。

2008 另一个阶段的开始

关键词 跨平台、低谷 **年度销量** 10,204,758



“Cell/B.E.”处理器

在开售了一年零三个月之后，最初的 20GB 及 60GB 版本 PS3 随着索尼宣布停产而完成了历史任务。这也意味着 SCE 和 PS3 正式进入了一个新的阶段。

随着游戏开发的成熟和游戏阵营的不断增长，SCE 在 2008 年先后全球开售 80GB 和 160GB 版本的 PS3，以满足玩家们日益庞大的需求。事实上在 2007 和 2008 年，PS3 和 Xbox 360 在总体销量上基本持平，但是这也架不住 Wii 疯狂的增长势头，后者每年的销量都比 PS3 和 Xbox 360 加起来的总销量还要多。更别说软件销量，历来销量榜前三大多都被老任垄断，但细心的人会发现，尽管 PS3 的游戏销量大幅度攀升，但与 Xbox 360 累计游戏销量之间的差距在不断拉大。从 2007 年的 5000 万（PS3 累计游戏销量 3900 万），到 2008 年的 6100 万（PS3 累计销量 1 亿 2800 万）。

销量的差距不仅影响了玩家的购买欲望，

也促成了厂商的离巢之心。继《怪物猎人》移籍任天堂后，另一个重量级作品系列在2008年也宣告转投任天堂，那就是日本国民级RPG、10年前离开任天堂阵营转投索尼阵营取得双赢的“《勇者斗恶龙》系列”。2008年12月10日，在NDS《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护者》发表会上，《DQ》之父堀井雄二突然上台发表了更劲爆的消息：《勇者斗恶龙Ⅹ》已经确定是属于Wii的了。

除了老任从SCE抢走招牌IP，微软也开始有所动作，他们的目标是PS3的另一个招牌《潜龙谍影》。

小岛秀夫在接受Xbox官方杂志采访时曾表示“《MGS》系列”是“专门为PlayStation平台设计的游戏”，并且成功地将这一理念延续多年。因为PS3销售状况不如预期，而各种关于PS3独占游戏将跨平台的传闻一直不绝于耳，作为拳头产品的《潜龙谍影4 爱国者之枪》成了舆论的中心，

微软甚至委托已经有8年合作经验的市调公司PENN，SCHOEN & BERLAND ASSOCIATES（知名的市调机构，客户对象包括微软、可口可乐、美国运通等大厂商），就玩家是否希望《潜龙谍影4》跨平台到Xbox 360上而进行调查，微软选择的时间点十分敏感，一时间坊间对于《潜龙谍影4》跨平台到Xbox 360的解读声音甚嚣尘上。

“会跨”派和“不会跨”派曾经就这个问题以各自的媒体平台，甚至在一个平台上出现分裂的两种呼声。支持独占的人认为这个系列和PlayStation如影随形、天生一对，《MGS4》能够实现既定销售目标，《MGO》会帮助《MGS4》回收成本，因此并不需要跨平台；许多玩家会为了《MGS4》而购买PS3，科乐美即便《MGS4》推出加强版，也不会选择曾经尝试过一次但并不成功的微软阵营。会跨派则牢牢抓住PS3销量不佳这一点大做文章。

游戏的表现配得上各方人马为其争得不可开交。本作的新增内容从剧情到元素的创新太多，难以枚举，但最令人印象深刻的是本作中号称没有任何一个绝对安全的地方，任何一个场景都随着时间的改变而发生着变化，需要玩家随时保持专注，决定下一步是战是躲。这对于潜行游戏的发展有着重大的意义。

结果是PS3最后一次守住了“蛇叔”的独占机会，《爱国者之枪》也留下了一个很好的结局。

在许多厂商谋求除PS3以外的利益的时候，索尼也在泥潭中挣扎着。虽然没有Xbox 360“三红”问题那么让人不寒而栗，但初期PS3的60GB以及20GB版本主机出现“死亡黄灯”故障同样让人无奈。不少玩家在开机后突然出现红灯闪烁，伴有哔哔响三声，或者游戏过程中突然死机黑屏，红灯闪烁，触碰电源键后闪现黄灯而又变回红灯。“死亡黄灯”出现的主要原因与Xbox 360类似，是由于主机过热造成的主板变形、元件老化以及脱焊。与Xbox 360因为骤冷骤热而急性发作不同，PS3的“死亡黄灯”随着时间的积累而诱发，长时间连续游戏是最大原因。导致不少玩家不得不经常中断游戏进程以冷却自己的PS3。直到2008年最新批次的新80GB版本PS3，SCE才采用了双65纳米制程，使得功耗与发热大大降低，“死亡黄灯”的情况终于消除。

商业世界真是一个奇妙的战场，索尼和东芝既是“CELL”的合作生产厂商，又在DVD之争中斗个你死我活。

在HD DVD vs. Blu-ray Disc之间长达几年的下一代DVD格式之争以索尼的蓝光胜利而告终，不过这并不能挽回DVD市场总体下滑的趋势，索尼希望以PS3推动自家的蓝光影碟事业发展的愿望几近落空。而此时索尼也陷入了深度的亏损之中，为了复苏旗下的核心电子业务，其中包括平板电视和数码相机等项目。索尼必须回笼资金，前文提到过，投入了超过2000亿日元的PS3芯片“CELL”业务自然是首当其冲。



索尼集团在官方网站宣布由东芝、索尼集团合资成立生产PlayStation 3“Cell/B.E.”处理器与“RSX”绘图芯片的新公司，并把位于九州长崎的半导体生产厂房和设备作价900亿日元出售给东芝，而东芝将会继续供应“CELL”给PS3。这是这家厂房首次易主。

而在2008年稍令PS3玩家觉得惊喜的是，在较为核心向的PS3上，一款轻松悠闲的游戏能够杀出重围殊为不易。《小小大星球》就是这样一款逆市上扬的游戏，本作可以说是2008年度曝光率和受期待最高的游戏之一。作为一款原创作品，“小小大星球”是由人类想象力能量汇聚所构建的梦幻星球，可爱的麻布仔就是玩家的化身。游戏拥有制作精良的故事模式，其中有数十个精彩有趣的关卡，而每一关里都可以取得数量众多的道具和素材，收集全部道具的难度不低。比起单机关卡，游戏更强调创造与分享，玩家获得的素材道具都可以用于创造自己的关卡。这样一来，玩家的创意潜能被无限地发掘，可以享受创造游戏和游玩游戏的双重乐趣，官方陆续推出了追加下载内容，让这游戏的生命力变得更加持久。游戏也以580万的销量成为2008年PS3原创阵营中的意外之喜。

第三阶段（2009-2011）｜混乱中的巅峰

2009 PS3 Slim，系列的转捩点

关键词 Slim、降价　年度销量 12,997,974

按照PS的惯例，在一代主机发售一段时间之后，制作工艺的升级以及更廉价高效的电子元件应用使得成本大为降低时，都会推出“Slim”版本。PS3也不例外。

2009年6月，德国科隆的GamsCon游戏大展上，SCE正式宣布推出流传已久的新款轻薄版PS3主机“PS3 Slim”，新的主机相比现有主机瘦身了三分之一，配备120GB硬盘，功能特性上与现有型号完全相同，但尺寸精简到290×290×65毫米，重量减轻到3.2千克，同时功耗也从280W降至250W。PS3 Slim首次使用了杜比TrueHD / DTS-HD MA位元串流输出，也首次支持HDMI CEC规格的BRAVIA Sync。新主机的价格比起过去都要便宜，这意味着索尼已经克服了工艺上的难关，可以进行成本的控制。降价无疑是促进销量增长的上佳手段。2009年，PS3总共出货1300万台，比Xbox 360多出200万台，这是PS3第一次以超过百万的明显优势战胜同世代的对手，取得阶段性的胜利。

PS3游戏在销量上也拉近了和其他平台作品的差距，这得益于意料之内的大作与意料之外的惊喜。

2009年2月，一部名为《恶魔之魂》的游戏悄然上市，在游戏发售前的TGS上，该游戏并没有获得足够的关注，Fami通也只给出了29分的白银级分数。SCE调整了发售策略，将其发售地区限定在亚洲，然后首周获得了接近40000套的销量，一个不算高的数字。然而随着时间的推移，这部游戏封面极为写实的《国王密令》精神续作，以其“Prepare to Die”的黑暗设计风格、反人类的超高难度和复杂的系统令被惯坏的玩家望而却步，也让一众深度尝试后的核心玩家大呼过瘾、沉迷其中，在网络传播的推动下，越来越多人对这部遗珠之作产生兴趣。Atlus和NBGI（现BNEI）分别向开发

商 FromSoftware 取得了游戏的美版以及欧版授权，在同样经历了低开高走的阶段后，这部不被人们看好的《恶魔之魂》竟然卖出了 180 万份，Gamespot 甚至将其评为“年度最佳游戏”。之后其续作“《黑暗之魂》系列”的情况相信很多人都知晓了。两部作品都延续了百万级别的销量，使得原本籍籍无名的 FromSoftware 一跃成为了 PS3 的领军企业之一。

《无名英雄》是 Sucker Punch 进入次世代以来倾力打造的第一个作品，游戏也以近 300 万份的销量为系列打响头炮。游戏自身创新特色非常鲜明。制作人坦言受到美剧《英雄》的影响，游戏中的角色也是具有某些超能力的“英雄”。英雄电影中一念成仁一念成魔的矛盾在游戏中得到呈现，善恶存乎玩家一心，当然两条线路都通关一遍，才能充分展现出游戏剧情的精良。

本作结合了平台跳跃、动作射击、冒险解谜、自由探索等多元化内容，推进式的能力学习加上巧妙利用各种超能力替代玩家熟悉的传统攻击方式，还有像冲击波、落雷、高空速降等帅气的招式，漫画式描绘让战斗场面表现异常火爆。游戏场景巨大，主线与分支内容丰富且提示功能完善，具有此类游戏应有的开放性。因而被某些媒体称之为“超能力版的《GTA》”。

在主推大作方面，《未知海域 2 纵横贼道》绝对是年度游戏。故事的线索围绕着 13 世纪意大利探险家马可波罗的伟大探险和他去世后遗留下的大量历史空白展开。在本作中，原本只是追寻先祖宝藏的内森・德雷克，与各怀居心的伙伴乃至佣兵头子辗转土耳其博物馆、尼泊尔内战都市、西藏雪山村落直至神秘莫测的香格里拉，开始了寻找马可・波罗宝藏之旅。前作中那种到处是热带密林和瀑布溪流的场景被高原和雪山取代，带给了玩家另一种感觉。

在《未知海域 2 纵横贼道》中，顽皮狗加入了称为“动态潜行”的元素，让玩家可以自己选择是否展开和怎样展开战斗。这种模式自《爱国者之枪》开始兴起，并且影响到了其他不少游戏作品。顽皮狗进一步挖掘 PS3 机能，使游戏的画面和故事叙述更加完美，本作也在前作成功的基础上更进一步，600 万份的销量使整个系列的总销量突破千万大关。

当然，我们不能忘了《最终幻想 X Ⅲ》，这是“《最终幻想》系列”第一次登陆次世代主机。故事围绕正统水晶展开，拥有现时为止的系列中最先进的文明、以漂浮在空中的巨大未来都市“茧”以及布于其下的充满大自然风貌的原始大地“脉冲”为大舞台。游戏描绘了由水晶引导，以魔术和技术融合进化而成的未来世界之中的故事。本作与同计划中的《最终幻想 Versus X Ⅲ》有相对的关系，当然大家都知道后者如今已经变成了“有生之年系列”之一的《最终幻想 X V》。

画面和故事一直是“《最终幻想》系列”称雄的利器，回合制战斗与流程画面无缝对接，流畅而华丽的战斗画面使其到达了一个新的高度。该作同时也实现了 22 年来首次官方中文化，蓝光影碟储存量大且读盘快使得游戏不但不用安装到硬盘，而且收录了大量高清过场动画，堪称视觉盛宴。

随着 PS3 旗下游戏纷纷叛逃，索尼再度将注意力转向《杀戮地带》这个曾经为自己带来不错人气的“《光环》杀手”。游戏的设计十分真实，跑跳时的晃动、开枪的后座力，并不愚笨的敌人 AI，配以海尔刚星球沙尘暴气候和冲击性的战斗画面，使玩家彷如身临其境。在玩法上也有别于一向“突突突”的个人英雄主义，玩家可以选择自己的兵种，完成架设机枪塔、救援队友、负责指挥和设置重生点之类的任务。这使得游戏获得了系列最高销量。

2009 年的家用游戏机整体销量高达 4400 万台，其游戏销量则是高达 3 亿 6000 万份。曾经因为游戏数量比不上竞争对手而处于劣势的 PS3，开始收窄和前面的 Xbox 360 之间的差距。第七世代的主机大战的白热化阶段正式开始。



2010 此消彼长

关键词 故障、越狱、体感、战神、GT 赛车 **年度销量** 13,896,438



2010 年延续了第七世代游戏机斗争的顶峰，这一年度家用游戏机的总销量依旧保持在 4400 万台左右。有了 2009 年业绩的刺激，以往到下半年才发力的 SCE 阵营，在 2010 年伊始便一反常态，多款超级大作在 3 月份就纷纷上市。似是在昭示这一年的风云变幻。

2010 年最具特色的游戏，是 SCE 全球研发工作室与曾开发过《幻象杀手》的 Quantic Dream 公司联手打造的一款 PS3 平台独占的 AVG《暴雨（Heavy Rain）》。该作采用了《幻象杀手》改进版本的 3D 引擎，能够提供包括动态模糊、多重景深在内的多种最新画面特效。而游戏最大的特色在于其创新的故事叙述，以及充满“希区柯克风格”的悬念剧情。游戏讲述了一个关于“折纸杀手”的故事，极其真实的情节和交互玩法使玩家堕入其中不能自拔。

当然，作为 SCE 皇牌游戏系列，PS3 的逆袭自然少不了“《战神》系列”的助力。

PS2 上的“《战神》系列”的前两作已然成为经典，但由于种种原因，这个系列一直与 PS3 无缘。即便在 2007 年 PS3 已经上市，《战神 Ⅱ》依旧选择 PS2 独占，毕竟游戏是以 PS2 为目标开发，当时的 PS3 也兼容 PS2 游戏。SCE 原本打算分别单独高清重制前两作，但最终选择在 2009 年推出《战神 收藏版》。而直到 2010 年，玩家终于迎来了《战神 Ⅲ》。

游戏紧接了前作的剧情，伴随着过场动画对前作的回顾，威武的奎爷骑在了盖亚身上，迎向了放下成见的奥林匹斯主神们。游戏最大限度地运用了 PS3 的处理能力与技术，实现了系列最高的画质。场景规模是《战神 Ⅱ》的 4 倍，纹

理的密度也是前作的4倍。肌肉纤维，爆起的血管，丰富表情更加逼真，画面也更为血腥。奎爷一拳拳打死宙斯，鲜血逐渐溅满屏幕的画面是给玩家视觉冲击的最好缩影。

奎托斯最终拒绝了雅典娜的要求，拿起神剑刺穿了自己的躯体，将希望的力量洒向了世间，倒在血泊中的奎托斯轻声呻吟，感动无数人之余也为他的复仇之旅画上了句号。《战神Ⅲ》获得了不少奖项，“年度最佳游戏”和超过600万套的系列最高销量是对其成功的最好诠释。

在《战神Ⅲ》上市两日之后，另一款PS3独占大作《如龙4 传说的继承者》推出了。而仅仅在一个星期之前，《如龙3》的欧版和美版才相继上市，让人不得不感叹世嘉和名越稔洋的勤奋和创造力。《如龙4》并不是简单地继承前作，而是有了从根本上的创新：堂岛之龙桐生一马不再是游戏中惟一主角，从流浪汉到亿万富翁的秋山骏，身材魁梧的逃犯牙岛大河，寻找杀父仇人的警察谷村正义，主角的人数激增至四个。新增的三位主角形象、背景和战斗招式、风格都各具特色，游戏的各章流程也是各自以四个主角为主视角一一展开。在最终章时四人合流，并肩作战，一起揭开故事中的谜团。

11月，《极品飞车14 热力追踪》和《GT赛车5》先后上市。EA的年货游戏更换了制作团队，借用经典模式进行全面革命，并且获得了一定的成功，但显然比不上六年磨一剑的《GT赛车5》。期待已久的本作中收录了多达1000辆赛车，170种精细车模，每辆车都对应内部车损的效果，830辆一般车型。在山内一典的执导下，游戏大幅强化了车辆物理效果的表现，采用了全新的物理模拟引擎，能够完美逼真地展现赛车翻转和实时冲撞变形等一系列实际效果，忠实再现了最新的电气类赛车的车体以及特殊的动力系统。本作在街机模式中支持单人和双人的单机对战。在GT故事模式中有世界地图、车库、交换车辆、音乐商店、洗车、竞标赛驾照等等诸多细节的加入。在网络联机对战方面支持对战大厅和私人房间中文本与语音聊天，支持在线照相册和在线回放功能，并且支持上传YouTube的功能，甚至还支援“PS EYE”跟踪玩家脸部拍摄的PS3新要素。

有了良好的游戏支撑，加上Wii开始走下坡的情况下，PS3和Xbox 360都加紧了追赶的步伐，两大厂商都清楚自己输在了体感游戏上，因此不约而同地在2010年推出了自家的体感设备。

微软在2010年6月推出体感周边“Kinect”，SCE则是在9月推出了PS Move。新体感设备配合PS EYE摄像头使用，摄像头通过手柄顶部的发光圆球确定其在三维空间中的位置，最多可以支持4人同时游戏。两者之间各胜擅场：Kinect由于不需要另外购入手柄所以成本较低且解放了双手，更具有运动概念，但是精准度稍欠；PS Move的附加消费比较多，操作也相对麻烦，但胜在画面好游戏多。在上市之初有26款游戏支持Kinect，宣布支持PS Move的游戏共有46款。

在两个体感设备的助力下，PS3和Xbox 360将他们与Wii的年销量差距从最高时的1000万以上，缩减到400万。而尽管Kinect销量火爆，但在PS3和Xbox 360之间，前者保持着微弱的优势，原因更多在于微软在日本市场呈现出一系列衰败的态势。


■PS Move或许在新开辟的VR未来中仍有发光发热的机会。

虽然Xbox 360对不少游戏有限期独占，但当时效一过，不少游戏都会跨平台移植到PS3。通常情况下这些游戏被再次移植时都会增加一些新要素或是补完一些之前缺失的内容，这促使不少日本玩家趋向了选择PS3。

在圣诞促销期间，Wii和PS3都属于畅销产品，唯独Xbox 360被冷落。一手零售尚且如此，保养和二手更不用说，不少卖场和二手都拒绝回收Xbox 360以及相关产品。

此消彼长之下，索尼和PS3算是迎来了不错的势头，锦上添花的是前文我们提到索尼为了回收CELL芯片的生产成本，将九州的工厂卖给了东芝。然而时移世易，2010年圣诞前夕，东芝输掉了DVD储存格式大战之后，打算撤退并转向发展其闪存业务。由于PS3的销量开始回升，索尼也需要芯片工厂扩大产能，双方一拍即合，索尼以数百亿美元回购长崎的“CELL”工厂，除了生产PS3核心芯片以外，还准备腾空部分生产线，改用为生产数码相机和智能手机等需求节节攀升的CMOS芯片，重新掌握芯片生产主动权的SCE雄心万丈。然而福祸相依，不少麻烦事正在等待着PS3。

2010年3月1日，PS3发生自发售以来最大规模的死机事件，不少已经停售的旧型机会在开机后自动将时间调整为UTC标准时间1999年12月31日和2000年1月1日，且无法登陆PSN。执行支持奖杯系统的游戏时，会出现8001050F的错误码并跳出游戏，接着储存在该主机内的存档和奖杯会消失，也无法执行任何由PlayStation Network购入的游戏。索尼官方证实该类机型内的时间计算功能发生错误，误将2010年判定为闰年，因此出现2010年2月29日的日期，导致系统发生混乱。一天之后，索尼官方证实此时间错置问题会自动恢复，许多玩家抱怨因系统错误造成的奖杯和存档损毁却无法修复。不过这都能通过运行游戏光盘再与PSN同步找回奖杯。

除了“死机”事件以外，PS3主机还摊上了更大的事情，那就是破解。

索尼凭借着贵价的蓝光光碟和不断升级的系统版本，再加上“游戏少、大神没动力”等坊间猜测的原因，一直免于被破解。而在2009年底，2007年因为成功独立破解iPhone而声名鹊起的“神奇小子”Geohot开始挑战破解PS3并在2010年1月宣布花了5周成功破解PS3。2010年4月索尼公布新的固件，把PS3安装Linux等非官方OS的功能关闭，算是正面回击了黑客行为，随后Geohot声明要挑战这个限制。

随着2010年8月索尼内部泄露PS3密钥，PS3守了四年的金身出现了松动。很快，澳洲硬件改造零售商OzModChips.com在8月20日表示，已经开发出一种方法让PS3用户来利用硬盘驱动器甚至外置驱动器来玩游戏，曲线破解工具——USB直读“破解狗”PS JailBreak就此面世。

经过大神解读，PS JailBreak是一个从“零售机”到“开发机”的转换器，它使用了从索尼售后部门得来的“神卡”，让玩家的PS3认为“自己”是开发机，然后载入了调试版内核，可以将镜像文件备份到内置或者硬盘中。游戏读取时需要任何一只蓝光光盘作为引导，原理就和PS以及PSP未完全破解前的引导盘作用相类似，然后就可以运行硬盘里的游戏镜像。

由于游戏不能直接从网上下载，只能存放到硬盘之中，对于已经已经拥有大量游戏的PS3玩家而言意义不大，因此只能说是“曲线”破解。不过在商家手中，“PS JailBreak”的意义却非同小可，当时国内知名购物网站上出现了“JAILBREAK”套装，750元的套餐里包括原厂JAILBREAK“破解狗”+大容量储硬盘+多款经典与最新大作蓝光游戏镜像。游戏阵容有《生化危机》、《山脊赛车》、《未知海域》、《极品飞车》、《GTA》等经典大作系列，而《战神Ⅲ》、《失落星球2》、《暴雨》、《最终幻想XⅢ》等当时得令的新作也被收录其中。

索尼在数天之后才正式有实质效果的动作，SCE Australia入禀法院，PS JailBreak在澳大利亚被禁，但已经无法阻止越来越多“破解狗”流入到市面。

索尼随即推出了PS3 3.42版固件修正硬件漏洞。但越来越多的破解组加入了PS3的破解阵营。3.42版本旋即又被破解，后来更是发展到用各种手机都能进行破解的地步。索尼随后升级的3.50版本固件除了让破解用户无法使用网络功能外，最致命的一招是要求新作大作必须检查新版固件才能够运行。但是随后破解团队Team X3发布一段视频宣布，他们已经成功破解3.50版固件。使用其推出的X3 Max破解U盘，即可让3.50版固件下的PS3运行自制软件。

索尼随后在其官方PS Blog中宣布升级新版3.55固件，新版固件并没有太多更新，主要内容就是增加安全补丁。在第二天索尼再出重拳，宣布3.55系统确认暂时无法降级。

索尼的重拳暂时收到了效果，硝烟弥漫的破解与反破解大战在2010年圣诞节前后暂时偃旗息鼓。

2011 黑客风波与高清重制

关键词 软破解、停服、重制、独占　年度销量 14,706,691



Geohot，全名George Hotz的美国知名黑客

Geohot 破解和索尼的反破解大战在 2011 年初进入高潮。先是 PS3 的主密钥被放出，紧接着又做出了 3.55 版系统的越狱工具，宣告着 PS3 正式被破解，用户可以在 3.55 自制系统上畅玩 PS3 游戏。

索尼随即将 Geohot 告上法庭，一场持续近三个月的诉讼展开了。索尼随后也以“Ban 机”威胁玩家不要尝试越狱。

法律站在了 SCEA 一方，他们随即要求联邦法院公开所有浏览 Geohot 网站的 IP，这个要求被许可之后激怒全美第一黑客团体“匿名者”（Anonymous）。他们声称“Knowledge is Free”，为了“保护网络言论自由而战斗”的“匿名者”将对 SONY 宣战。

最终，Geohot 与索尼就破解 PS3 一事达成和解，同意永久不再破解、传播、分享及协助破解任何索尼和其旗下产业含有索尼、SCEA、PSN 和 PlayStation 商标的产品，任何破解的行为将受到 10000 美元起、最大金额为 250000 美元的处罚。Geohot 表示从此拒绝购买任何索尼的产品，并且否认和“匿名者”有关。然而事件并没有因此而平息。在和解事件发生之后一个星期，PSN 突然宣布将进行大规模维护，全球停服 13 个小时，而这仅仅是一个开始。

在停服事件发生一个礼拜之后，索尼首次承认 PSN 平台超 7000 万用户资料外泄，黑客攻击令 PSN 网络中断了 23 天，大约有 1 亿多用户帐户的个人资料被窃，包括用户名、信用卡资料、密码和联系地址等。PSN、SCE 乃至索尼都陷入空前的公关危机之中。平井一夫不得不公开向公众道歉，而他们的责难不仅来自于公众，更来自于美国国会，斯金格也不得不再次道歉，FBI 介入调查但最终不了了之。

索尼曾尝试以夷制夷，雇佣知名黑客库什科·杜塔（首个破解摩托罗拉 Xoom 平板电脑的黑客）来保证旗下 PS3 等电子品不被破解，但是索尼的尝试没有成功，杜塔因为索尼对 Geohot 的措施感到心寒而拒绝了索尼的好意。

在 2011 年，PS3 的销量达到了历史最高。尽管索尼坚称这是因为自己政策得力，但破解之后销量上升，从现象到逻辑都颇为合理。而破解风潮，也成为了 2011 年的一个重要现象。



2011 年 PS3 另一个突出的游戏现象，则属于“高清重制”。

打头阵的《古墓丽影三部曲 高清合集》收录了《古墓丽影 传奇》、《古墓丽影 周年纪念版》和《古墓丽影 地下世界》三部作品。游戏录得了 85 万的销量，大大地坚定了 SCE 的信心，随后，主要负责 PSP 版“战神”游戏开发的 Ready at Dawn Studios 连同圣莫妮卡工作室制作了《战神 起源 高清收藏版》

说到“《战神》系列”和 SCE 的重制风潮，就不得不提起业内有名的重制工作室 Bluepoint Games。他们在 2009 年参与制作的《战神 1+2 合集》取得了 258 万销量，这使得 Bluepoint Games 在业内累积了一定的名声。尽管没有参与《战神 起源 高清收藏版》的制作，但这并非 SCE 将他们忘却，而是有更重要的任务，那就是《ICO/ 旺达与巨像 高清合集》。

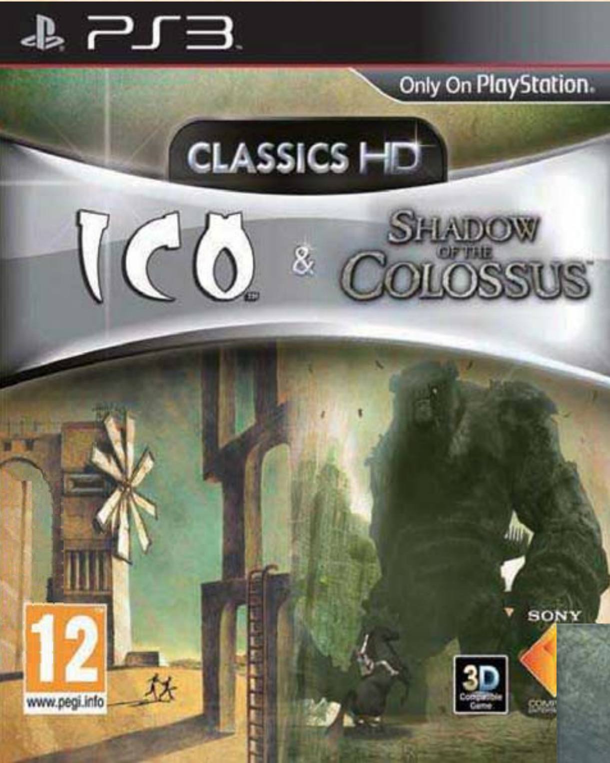
许多厂商的高清重制版并不如人们从字面上理解的那般，在新机型完善自己曾经的作品——加入所有 DLC 和补丁，使画面和故事动画大幅增强并且价格相宜，给予没有体验过的游戏玩家和想再次深度重温的玩家真正的极致游戏体验。

没有重新建模，只是画面更加清晰地呈现，这样一来甚至连原作厂商也不一定需要参与。如果交给出了名“慢工出细活”的上田文人和 Team ICO，这一重制不知道要猴年马月才能面世，更何况当时他们正在为《最后的守护者》的开发而焦头烂额，Bluepoint Games 则是很好地接过了重制版的任务。

当年因为封面问题而错过了《ICO》的欧美玩家（上田文人亲笔绘画了日版封面，但欧洲版本欠奉，而且游戏名称也没有明确表示风格，被 SCE 认为是游戏在欧美未能成功的原因）终于有机会补偿，尤其是当年仅仅卖出 3 万套《旺达与巨像》的欧洲大陆，一下子卖出了 34 万套。游戏最终在全球录得 125 万销量，比起两部作品各自的销量都要高，这也算是高清重制游戏史上的一大奇迹。

在《ICO/ 旺达与巨像 高清合集》上市之后两个月，另一款由 Bluepoint Games 出品的高清重制游戏《潜龙谍影 高清版》也正式面世，此作收录了《MGS2》、《MGS3》以及《和平行者》三部作品。这部游戏也推出了 Xbox 360 版本，不过区区 1 万的销量和 PS3 版本 10 万的销量相比，虽然仅足十一，但也是五十步和百步的差距。

不甘人后的育碧和科乐美也在同一年加入高清重制的行列，前者发表收录了 Xbox 三部白金作品的《分裂细胞 三部曲 高清版》，后者则将《生化危机 代号：维罗尼卡》和《生化危机 4》这两部作品高清版收录成《生化危机 重生精选集》，只是不少粉丝在领略了所谓“HD”版的低成本制作之后，都认为其“圈钱”手段令人发指。



藤岛康介与猪股睦美两人一同参与角色设定，系列御用配乐人樱庭统负责谱曲，游戏动画制作部分则是由原来的搭档Production I.G.换成动画公司ufotable。NBGI甚至请来了天后滨崎步演唱主题曲《progress》。

在销量一亿上下的Wii上重拳推出的作品《异度之刃》以及"最终幻想之父"坂口博信精心打造的《最后的故事》都上演了"满怀希望却走上日系RPG末路"的戏码之时，《无限传说》却取得了系列最高的121万销量，再次为日系RPG续命。

2011年2月22日，FPS游戏《杀戮地带3》上市，系列中首次同时支持PS Move和3D显示，呈现出残酷惨烈的战争画面。游戏画面火爆而出色，手感和关卡设计都恰到好处，并且还增加了近身战元素。260万的销量成为了2011年PS3首款销量突破百万的独占大作，吹响了PS3反击的号角。

2011年11月1日，《未知海域3 德雷克的诡计》登场再次玩出新意。玩过了山河大海，以"沙漠中亚特兰蒂斯"之称的千柱之城成为了本作最终目的地，主角们辗转于哥伦比亚、法国、叙利亚和也门等地，足迹踏遍半个地球，游戏也为玩家提供了浓郁的异国风情以及充满想象力的美丽景象。

但无可否认的是，2011年乃至之后一年属于以"COD"为代表的"突突突"，《COD现代战争3》成功突破了Wii游戏对于年度游戏销量榜的统治。PS3版本销量虽然比不上Xbox 360，但千万级别的销量已经是PS3有史以来第一次最靠近年度游戏销量榜冠军，但是这并不是PS3游戏的极限。因为在两年之后，一个现象级的游戏将改变一切。



除了高清重制当道之外，PS3上的独占游戏也是出力不少。尽管如《战国无双3》、《魔界战记4》、《侍道4》、《如龙 终焉》和《英雄不再 危险地带》，乃至《怪物猎人 携带版3rd HD版》这些日系风格浓重的作品在2011年都只能获得数十万的销量。

NBGI的代表系列之一的"《传说》系列"自1997年在PS主机上推出首作《宿命传说》以来，至今累计约20款作品、销售累计超过800万套，此时已经迈入第15个年头。为了纪念这一时刻，NBGI推出了十五周年纪念作《无限传说》。本作以"信念坚定不移的RPG"为主题，首次采用双主角制，由男女两主角分别带出故事剧情，讲述了精灵术兴盛的世界"利兹·玛克西亚"中，医科实习生裘德·玛提斯与元素大精灵米拉·马克斯威尔两人的冒险故事。游戏的制作阵容依旧强大，系列作老班底的画师

第四阶段（2012–2015）| 时代的绝唱

关键词 超越、老兵

年度销量

12,150,117（2012）	3,557,573（2014）
8,252,038（2013）	1,039,302（2015）

2012-2015 上升与下降

如果说PS3的挣扎向上是一部励志电影的话，那这部影片的结局似乎不够轰轰烈烈。

在经历了三年的成熟和狂热期后，在2012年，PS3开始出现了销量减缓，SCE对于PS3惟一可挖的潜力就只剩继续压缩成本，推出更为廉价的PS3 Super Slim。它取消了一贯使用的吸入式光驱，改用了薄薄的塑料滑盖，PS3 Super Slim使用了大量的塑料取代以往的金属部件，使主机更加轻薄也更加便宜。

PS3的破解也有了最新的进展，2013年E3 TEAM推出针对3000和4000机型的E3 ODE和E3 ODE Pro破解套件。标志着PS3全机型全面被破解。他们终于和Xbox 360处于同一状况，比后者迟一年推出的PS3开始了销量上既是在下跌也是在追赶的奇妙之旅。与其说PS3强势逆袭，倒不如说竞争对手提前放弃。这种放弃不是在主机上，而是在游戏上。

Wii的新鲜感和玩家群体快速丧失，原因无他，其中大部分是"轻度玩家"被Wii的健康和运动理念吸引，但毕竟不是忠实玩家，而任天堂在Wii接近市场饱和之际，原本是扩大游戏影响力的最好机会，但是Wii除了连续推出了两款"阉割版"的主机"Wii Family Edition"和"Wii mini"之外，在2010全年的游戏也仅有60款，还不到09年的一半，2011年更是只剩下37款，到了2012年则是10款，其中5款是任天堂自家产品，而其实这些游戏的销量数字并不差。

同时，Wii 那些名目繁多的线上频道也开始相继停止服务，明眼人感觉到任天堂对机能落后的 Wii 已经兴趣缺缺，在蓄力准备次世代的 Wii U。不过迎接他们的是多年以来少有的赤字，百年老店任天堂陷入了又一次的危机之中。

这给予了 PS3 绝地反击的机会，而他们所要做的，就是让厂商继续给力。用游戏带动主机销量。2013 年，PS3 成为了第七世代主机中惟一游戏同比销量还在增长的主机。

即便到了如今的 2015 年度，PS3 早已不是 SCE 的头牌，却仍然能够在每年有近五十款游戏登场。尤其是今年 3 月，PS3 上竟然发售了 23 款游戏，这比 Xbox 360 首发整年的游戏阵营数量还要多。进入传统销售旺季的下半年，PS3 依旧每月有接近十款游戏上市，而 Xbox 360 总共才只有寥寥数款，甚至连 12 月圣诞新年战役，至今也暂时还没有厂商愿意为微软的上一世代主机推出一款新作。当然，Xbox One 的游戏也是“多乎哉？不多也。”至于 Wii，则是早就在 2013 年宣布了停产，在 2015 年发售的游戏数仅为 2 款。

更难得的是，PS3 游戏不仅确保了量，在质上也有很好的保证，而且也不乏话题。

2012 年，在《COD 黑色行动 2》中 PS3 版虽然依旧低于 Xbox 360，但高分之作《刺客信条 3》和《FIFA13》都创造出了 400 万以上的销量而跻身年度销量榜，PS3 在这两个版本都领先于其他版本。

到了 2013 年，更是进入了大作的爆发期。许多尚未有打算跃迁到 PS4 平台的游戏都赶在最后机会登陆 PS3。为了借助游戏机强势入华，SCE 也瞄准了中国玩家的潜在市场，PS3 独占大作《最后生还者》和《海贼无双 2》，以及跨平台新作《杀手已死》等游戏都同时发售了官方中文版。加上之前已经公开过的《古墓丽影 9》、《闪电归来 最终幻想 XⅢ》、《真・三国无双 7》、《战神 超凡》等游戏，也都推出中文版。

至于新作方面，就更能吸引眼球和制造话题了。《超凡双生》最大的亮点是请来了在《盗梦空间》中饰演筑梦师 Ariadne 的著名好莱坞女演员艾伦・佩姬（Ellen Page）担任动作捕捉，她饰演的是从小与一个隐形生物存在某种联系，而拥有着连接两个世界的特殊能力的年轻女子，其横跨 15 年的人生经历相信不少人都熟知。而这个优秀的游戏却因为 IGN 评分而引起小风波。

IGN 作出了如此的评价：

优点——艾伦・佩姬的精彩出演、美丽的场景。

缺点——在游戏中作出的选择感觉无关紧要、散乱的剧情、糟糕的战斗机制。

总结（6 分）——《超凡双生》是一部野心勃勃的作品，但被无意义的剧情选择、散乱的故事线拖了后腿。

IGN 并不是孤例，Edge、Eurogamer、VideoGamer 等知名媒体都给出了勉强及格的评分，而与之相对应的是玩家评分栏。游戏分数竟高达 9.0 分，玩家和评分网站之间的纷争由此展开。玩家反权威的声音早已有之，如果从 Fami 通到这次的 IGN，玩家的批评之声还不足以说明一切的话，那么《超凡双生》仅仅在 2013 年内销量就已经突破百万大关，并最终获得了 164 万的总销量就令游戏网站不得不正视这个问题。IGN 解雇了游戏评测员——“临时工”——LUCY O'BRIEN 以平息民愤。事件引起了游戏业界的反思，毕竟所谓评测和评分并不应该光是抒发一己之见，而是要为玩家提供真切的指导，光是靠分数来评论并不客观。

Eurogamer 宣布停止 10 分制的游戏评分，改为以总评的形式提供评测，推出一个全新的评测系统；VideoGamer 也宣布永久性地停止游戏评分，将会提供全新的评测系统供玩家们写下自己的评测和评分。不过事件的始作俑者 IGN 却依旧维持着评分体系。

另一部取得大成功的作品是《最后生还者》。末日电影震撼人心的剧情和充满魅力的人物，是电影等其他艺术形式也可以给予的，但超强的代入感则是互动娱乐的优势所在。游戏将几者完美融合，创造出具备超越性的游戏，征服了玩家和媒体，包括 IGN、Eurogamer、CVG、Edge 在内的超过 30 个权威或非权威媒体给出了满分的评价；玩家则是用钱包来投票，单单在 PS3 版本上就已经录得了超过 560 万份的销量。如果不是后来还有“那款现象级的游戏”的话，《最后生还者》足以名副其实地成为 PS3 的最后一款殿堂级大作。是的，以上的一切，都远不如洛圣都内“三男一狗”的故事来得疯狂。

2013 年 9 月，Rockstar 历时四年开发的《横行霸道Ⅴ》登陆 PS3 平台，那些还没成为悠久历史的事想必玩家们都已经耳熟能详。已经等不及 PS4 版的玩家发起了疯狂抢购，其情势比起 PS3 首发时不遑多样，有人甚至假扮警察插队。而游戏在短短 3 个多月内就获得了 1600 万的销量，成为第一个也是惟一一个登顶年度销量榜的 PS3 游戏，也以 2 千万的销量成为了 PS3 历史销量冠军。一部作品能够做到年销量比主机的年销量还要多，这在第七世代也是绝无仅有的。

在一众游戏的助推之下，这个一度被看低的机型在 2014 年一举超越了 Xbox 360。

如果将这个故事看作一部电影的话，一个失败皇者以最后的爆发来落幕，似乎是最好的结果。但在辉煌过后，PS3 的故事是否就此完结？



结语

尽管超越 Wii 成为第七世代机皇似乎不太可能，但 PS3 还没有停下自己的脚步，尽管在主机销量上已是步履蹒跚，凭借着继承者 PS4 在第八世代的绝对强势，PS3 的游戏销量在今年甚至还排在第八世代的其他主机游戏之前。在今年年初成功地在游戏总销量上超越 Wii 之后，PS3 还在向 Xbox 360 的总销量纪录踏实前行。现在看来，这并不是遥不可及的事情。

或许在商业社会和物欲横流的世界里，PS3 的故事远没有我所说的诗意。但这款陪伴着我们度过青葱岁月的主机，有足够的理由让我们赋予它特殊的含义。用道格拉斯・麦克阿瑟的那句已经被用烂了却依旧感人的名言来概括，虽然老套，却再合适不过——“Old soldiers never die. They just fade away.”（老兵不死，只是凋零。）



UNCHARTED

文 清国清城 编 宇宙人 美编 sienna

纵横 4 海：德雷克的崛起之路

随着专为 PlayStation 玩家打造的《PS 专门志》诞生，全新栏目“PS 全明星”也隆重登场，本栏目旨在为大家介绍与 PS 家族密切相关的游戏品牌、知名工作室以及制作人等等背后的故事，既是为刚加入 PS 大家庭的你科普业内的知识，也是为资深玩家的你讲述一些业内不为人知的故事。

本栏目第一期为大家介绍的，就是索尼旗下最知名的工作室之一——顽皮狗，以及他们的“《未知海域》系列”三部曲从诞生、成长再到辉煌的过程。这个系列不仅挽救了曾经陷入低迷的 PS3 甚至在游戏发展史上也写下了里程碑的一页。如果说 PlayStation 为什么值得玩？顽皮狗和他们的“《未知海域》系列”绝对就是一大理由。

未知海域：传奇的零点

作为 SCE 旗下最得力的工作室，顽皮狗在每次世代交替之时都扮演着急先锋的角色。他们不仅要为新主机打造标志性的大作，同时还要研究相应的游戏开发技术，为新主机打造更好的游戏开发环境。2003 年底，当 PS2 的《杰克 Ⅱ》发售后，顽皮狗正式开始研究他们的次世代游戏。但是一年后他们接到通知——PS3 因为各种原因必须延期，主机规格也将有较大的变动。于是第一年的研究成果变得不大适应今后的方向，于是只能放弃。在《杰克 3》开发完成后，这款新作项目才真正启动。

到 2005 年，所有圈内开发者都知道 PS3 将采用极其复杂的硬件架构，游戏开发难度将会很高。顽皮狗对此进行了充分准备，在《杰克 3》发售后就将公司的最强技术人员聚集起来对新主机进行技术研究。

当时 SCE 总部已经向各工作室下达了指示：考虑到 PS3 可能售价较高，而且玩家的平均年龄层一直在提高，今后的游戏应多面向年龄较大的用户，游戏风格尽量往成熟的方向走。这就是在 PS2 时代 SCE 大部分第一方游戏围绕青少年而 PS3 则是变得成人化的原因。在这样的指示下，顽皮狗在 2005 年 5 月做好了第一份概念设计文件，其名为“零点”。据首席过场动画设计师 Josh Scherr 透露，当时这份设计方案主要围绕“零点能量、生态恐怖主义、黑暗能量以及各种疯狂的无聊概念”。

不久，游戏概念又发生了变化，代号从“零点”变成了“Project Big”。这个版本的游戏世界背景设定在一座海底之城，游戏中大约 75% 的内容发生在海底基地，只有 25% 的内容发生在热带海岛上。后来当《生化奇兵》公布后，他们都很庆幸放弃了该方案，否则就撞车了。

在整个构想过程中，惟一不变的就是要做一款第三人称视点动作冒险游戏。这是顽皮狗的优势与经验所在。在对该类型进行拓展研究的过程中，为了发挥新主机的机能优势，增强动作的演出效果，因而不断加入了冒险电影般的演出方式。

由于机能限制以及为了追求真实画面效果，PS3/X360 时代初期的大部分游戏都是灰暗或者土黄的色调，因为这样比较容易掩饰一些失真的地方，而如果画面色彩太丰富，就需要有更多的细节要填充，主机的内存将会不够用。顽皮狗为了在这堆灰头土脸的游戏里博得人们的关注，决定使用鲜艳的色彩，当然这也意味着将会有巨大的技术挑战等待他们。

2005 年底，顽皮狗制作了第一段演示影像，向时任 SCE 全球工作室总裁的菲尔·哈里森讲解。这段影像的精彩程度超过了后来的成品，包括数量更多的同屏敌人，可根据情景变化的近战系统，以及可以在场景中随手拿东西当武器。但是到 2006 年初，SCE 又一次改变了 PS3 的规格，顽皮狗发现他

们的很多设想受到了技术限制，所以很多设想只能留到今后再用。

PS3在2005年吹得太凶，包括顽皮狗在内的大部分开发商都相信了久多良木健放的卫星。当代表最终规格的开发机终于发到他们手里，所有人都感到失望。顽皮狗主策划Richard Lemarchand说："突然之间，我们要做的是将一起尽可能简化，工具不能用了，我们不知道能把游戏做成什么样。每次硬件换代都是很大的转变，而这次是真正的翻天覆地，过去的方式完全不管用了。一切都要重新学。"

E3 2006，《未知海域》首次公布（系列的三部曲后文将简称为U1、U2、U3），当时人们对于这款原创新作的关注度并不是太高，很多人认为这就是一款抄袭《古墓丽影》的游戏。顽皮狗只能辩称：我们这款游戏其实更多地围绕掩体射击部分，而不是《古墓丽影》那种自动瞄准。实际上，在游戏策划前期也是采用自动锁定瞄准系统，直到后期才改为手动瞄准。由于并没有现成的引擎，顽皮狗是在一边开发引擎的同时一边做游戏。在距离发售只有9个月之时，游戏引擎才总算开发完成，很多有趣的系统都是在后9个月的时间里加入的。

顽皮狗首席编剧Amy Hennig在本项目中升任为导演，而这也就决定了本作在剧情与人物塑造方面会下更大的工夫。Amy认为，那种过于强悍、全副武装的角色在游戏业界里实在太多了，要塑造一个能够给人留下印象的角色，就要有更具人性色彩的性格，要有哈里森·福特那样的个人气质、要有一种更贴近普通人的缺陷感。加入艾琳娜、苏利文等配角，也是为了能与主角对戏，从而更深入塑造人物形象。所以《未知海域》在进行配音录制时也是以对戏的方式进行，将配音演员们集中在一个房间里进行录音，这与大部分游戏单独录音的方式不同。

在PS2时代，顽皮狗使用的是自己的编程语言GOAL，但是在PS3时代，索尼要求其第一方工作室实现技术与资源共享，所以顽皮狗必须改用业界标准的C++语言。这意味着顽皮狗早期的开发成果必须重写游戏代码，在此过程中顽皮狗决定开发一套新的编程工具。但是这套工具初期并不可靠，导致项目进度延后。游戏开发后期进入了所谓的"开发地狱"状态，依靠疯狂加班总算按照原计划上市。



▲U1初期概念图





▲U1概念图中的水城



▲U1早期概念图中的德雷克

《未知海域 德雷克的宝藏》业界反响

《未知海域 德雷克的宝藏》发售后获得业界热烈好评。人们的普遍看法是：在PS3发售一年后，总算迎来了一款真正靠谱的好游戏。此前大部分PS3游戏给人的感觉只是PS2时代游戏的高清版，而《未知海域》带来了真正的次世代体验。《PSM》杂志盛赞本作的画面可以与代表当时顶尖水平的《孤岛危机》抗衡。在当时，郁郁葱葱的森林场景是最考验机能的场景类型之一，《未知海域》的丛林场景证明了PS3的机能。不过作为系列第一代作品，本作的缺陷也是显而易见的，贴图错误、光影失真的现象较为明显，游戏的流程时间太短，某些战斗部分完全是靠增加敌人数量来耗时间，重复感较强。但瑕不掩瑜，《未知海域 德雷克的宝藏》无疑是当时最出色的动作冒险游戏。

本作被IGN、KOTAKU等权威游戏媒体评为"年度最佳PS3游戏"，不过由于当时PS3极度低迷，这款具有标杆意义的大作发售10周后销量才突破百万。此后保持了长卖的势头，到2009年5月累计销量突破了260万套。

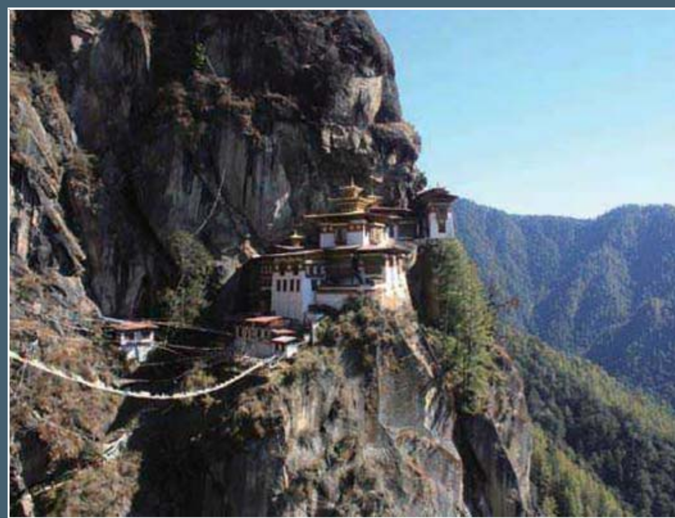
未知海域2：走向巅峰

《未知海域》从诞生之日起就扮演着"PS3救世主"的角色，初代发售时正是人们对PS3的性能最缺乏信心之时，《未知海域》在一定程度上挽回了人们的信任。更令人吃惊的是，顽皮狗工作室表示本作仅仅使用了PS3三成的机能。那么如果使用PS3的全部性能，将会有怎样的体验？顽皮狗试图通过《未知海域2》告诉人们答案。

顽皮狗的目标是在2009年秋季商战期间推出《未知海域2》，也就是说开发周期只有两年，扣去初代发售后两个月的休息缓冲时间，项目总周期是22个月。在这其中还有半年的"预生产阶段"，也就是概念构思与准备阶段，所以实际开发周期也就是16个月。

大部分游戏项目是在预生产阶段制定整个游戏的框架，实际开发阶段再不断填充细节。而顽皮狗的做法恰恰相反——其预生产阶段主要在思考各种细节，确切的说是各种游戏桥段。先构思各种狂拽酷炫的桥段，再为这些桥段加入剧情，然后将这些情节拼接起来，然后形成了游戏框架。接着开始考虑如何在技术上和画面上实现这些桥段，以及这些桥段中需要哪些装备与动作，由此发散到游戏策划的各种细节。可以说，"《未知海域》系列"就是为精彩的游戏桥段而生的游戏，从技术到游戏玩法都是为此而服务。

在预生产阶段，一张照片引起了游戏开发者们的兴趣——那是位于喜马拉雅山东部的不丹帕罗山谷中的虎穴寺，那是一座粘在悬崖侧壁的寺庙，在周围的大山之间显得神秘而险峻。这是最早确定要在游戏中实现的场景，而根据这个场景也衍生出关于故事背景所在地的探讨。而关于场景结构的探讨成为本作攀爬系统进行改进的契机。



▲这张虎穴寺的照片就是U2的灵感来源。

另外一个关键桥段是在高速移动的火车顶上战斗。顽皮狗希望将此桥段打造成游戏史上的经典场面。很多同类游戏中，火车(或者其他载具)本身其实是固定的，只不过是背景贴图在移动。而顽皮狗要做到的是一辆火车真正地在大场景中移动，将会通过多个摄像机角度动态表现整个过程，场景的变化会对玩家的行动造成影响，形成张弛有度的战斗节奏。虽然说起来容易，但是这种关卡从未被实现过，做起来面临着大量复杂的技术问题。因此火车关卡虽然是最早想到的创意之一，却是在游戏开发尾声阶段才做好。Lemarchand 回忆说："火车关卡简直是个邪恶的怪物，50 多截独立车厢在场景中真实地移动，而且速度相当快。在关卡中的大多数时候你都可以看到这 50 截车厢，刚开始做这个关卡时，从最后一截车厢看第一截车厢，还能看到上面的小灯在晃动呢！"

火车关卡的实现，关键就在于所谓的"动态物体穿行系统"，简单的说就是在不断移动的物体上进行攀爬或者战斗。过去的动作冒险游戏中，玩家基本上只能在静态物体表面行动，无论是地面、墙壁还是屋顶。因为场景一动，所有的物体都跟着动，这会涉及到物理运算、碰撞侦测、动作侦测、操作动态调整、镜头设置等各种问题，对于编程的技术能力、策划的把控能力以及硬件的性能要求等很高。但是顽皮狗知道，这是一块必须要啃下来的骨头。在任何一部动作冒险电影中，真正精彩的片段通常是发生在动态的场景中，无论是在飞速行驶的汽车上跳跃，还是不断崩塌的地面与楼房。顽皮狗知道，要做出游戏版的"夺宝奇兵"，就必须搞定"动态穿行系统"。Lemarchand 说，这套系统对于做过 3D 角色动作游戏的人来说，就像一个圣杯，因为过去只有在梦中才能实现的东西终于可以做到了。为了实现该系统，程序员对前作的所有系统几乎都进行了改写，从玩家的操作，到物件本身，再到碰撞与敌人和伙伴的 AI。火车关卡成功实现的同时，顽皮狗意识到既然这种系统在火车上可行，在其他移动物体上肯定同样可行，所以《未知海域 2》不仅是一个每秒 30 帧的游戏，也是一个"时速 60 码的游戏"。该系统完成后，《未知海域 2》也就完成了与前作相比最大的视觉进化——从崩塌的酒店到火车关卡，《未知海域 2》做到了玩家前所未见的视觉效果。

《未知海域》一代的总开发周期是 3 年，不过其中一大半时间都是在研究 PS3 的机能与开发引擎。经历该项目后，程序员已经摸透了 PS3 的性能，同时他们将游戏引擎进行了优化改良，创造了"顽皮狗引擎 2.0(简称 NDE2.0)"。顽皮狗主策划 Richard Lemarchand 说："当年我们因为说出《未知海域》仅使用了 CELL 处理器 30% 的性能而名噪一时，这次我们的《未知海域 2》疯狂地榨干了 CELL。项目一开始，程序员们就在努力把 CELL 的每一滴性能都挤出来。其关键在于我们要将哪些任务分配给 CELL，然后编写手动优化的代码使这些任务尽量高效完成。"

NDE2.0 不仅吃透了 PS3 的硬件特性，而且大大加快了顽皮狗的游戏开发效率。前作总共有 80 个过场动画穿插于游戏中，续作增加到 564 个，但实际制作时间却更短了。

虽然 NDE2.0 已经全面调用了 CELL 处理器的每一个 SPU，但是由于《未知海域 2》在技术层面过于复杂，高精细度的画面与大量的动态场景难免造成一些技术问题。在距离游戏发售还有 9 个月之时，顽皮狗发现丢帧问题已经到了无法遏制的地步。顽皮狗联合创始人 Evan Wells 不得不向 SCE 全球工作室搬救兵。索尼很快安排了 Insomniac Games 和 Guerrilla Games 的精兵强将提供支援。他们共同开发了一套三重缓存视频同步技术，最终保证了 30fps 的帧率。

多人模式是《未知海域 2》的又一个重大技术挑战。顽皮狗总裁 Christophe Balestra 亲自编写了本作的基本网络代码，所有员工都参与了多人模式的集体测试，每天全员进行半小时多人模式测试成为工作室的制度之一。顽皮狗非常重视测试，在项目的最后 10 个月时间里，总共进行了 15 次全面测试。

PS3 是公认史上开发难度最大的游戏主机，而《未知海域 2》则是史上技术最复杂的游戏之一。这款里程碑式的游戏，只用十几个月的时间就顺利开发完成。顽皮狗在 2009 年 8 月 20 日向索尼提交了母盘，一次也没有延期。

《未知海域 2 纵横贼道》业界反响

很多经典游戏系列的最经典之作都是二代，"《未知海域》系列"也不例外。《未知海域 2》是 SCE 第一方游戏历史上获奖最多的作品。Richard Lemarchand 在 2010 年游戏开发者大会的演讲中宣布其获得了 33 项"年度最佳游戏奖"，而当 GDC 结束时，变成了 34 项——业界最权威大奖之一的游戏开发者选择奖也把"年度最佳游戏"殊荣颁给了他。大批游戏媒体给本作打出满分，Metacritic 对 105 家媒体统计的结果显示其平均分高达 96 分，是史上得分最高的 PS3 游戏。《PS 官方杂志》如此评价："忘记年度最佳游戏吧，它是史上最佳游戏！"本作也获得了游戏开发者同行的尊敬。《战地 恶人连 2》的制作人 Gordan Van Dyke 说："在它的面前，没有哪款游戏敢说自己的画面更好……就算只是接近都足以令人自豪。看到这游戏时，我心想，喂！这可让我们这些人怎么活啊？"

据维基百科统计，本作总共获得了 200 多个"年度最佳游戏"大奖。在一些权威评奖活动中，本作更是成为奖杯杀手。美国的奥斯卡级游戏奖项"AIAS 互动成就奖"评选中，本作斩获了包括年度最佳游戏在内的 10 项大奖。在大作频发的 2009 年，因为《未知海域 2》的存在，导致多款一流大作与权威大奖无缘。

销量方面，本作是 2009 年 10 月美国游戏销量榜冠军，发售一个月后全球销量突破百万套。随着媒体的争相炒作，在 11、12 月黄金商季期间，本作销量进一步走高，到 2010 年全球销量突破 350 万套，成为 PlayStation 历史上销售速度最快的第一方游戏。到 2015 年 3 月，《未知海域 2》累计销量突破 600 万套。


▲U1早期概念图中的德雷克


▲U2概念图中火车是一个重要的存在。


▲U2概念图中美丽的香巴拉。

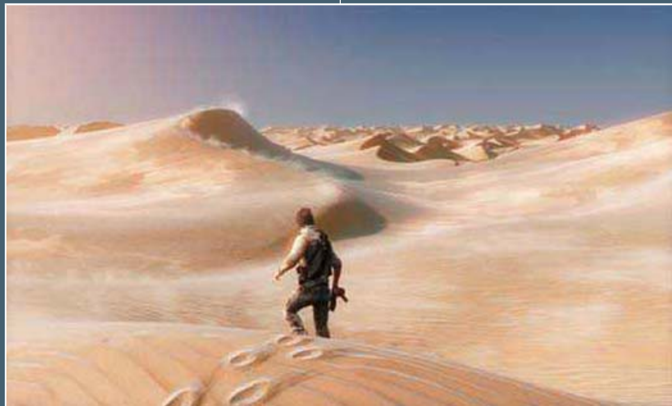
未知海域 3：再创奇迹

如果说《未知海域》一代只是一个有锦上添花作用的普通百万大作，那么《未知海域 2》则是关系到主机销量的旗舰之作。它不仅是很多玩家购买 PS3 的理由，更是让质疑 PS3 性能的人们闭了嘴。所以当《未知海域 3》开发启动时，成为 SCE 第一方头等重要的项目。

2009 年 11 月，《未知海域 3》正式启动，格斗系统成为初期讨论的焦点。僵硬的肉搏战是《未知海域 2》最为人诟病的地方，以动作电影为目标的顽皮狗，不能忍受这个明显的缺陷。曾有不少内部人士提议顽皮狗在战斗系统方面与 SCE Santa Monica 工作室合作，为德雷克赋予充满表演性的连招，以及充满力量感的动作。但是从初代开始就已经设定了德雷克“平凡英雄”的身分，如果突然变成像奎托斯一样的战斗型角色，未免过于违和。德雷克的近战动作注定只能微调。不过“在《未知海域》的世界里像奎托斯一样战斗”确实是个诱人的概念，又或者是“在《战神》的世界里像德雷克一样冒险”，确实是很诱人的创意，或许能成为未来新系列的一个方向。

与《未知海域 2》一样，《未知海域 3》也是先想桥段再构思细节。最早想到的一个关键桥段是在大型运输机上战斗，从前作的火车延伸到飞机，是很自然的拓展。这个桥段的构思结果是最终坠毁在沙漠里，这也就呼应了前作的雪山。这个片段定下来之后，沙漠场景顺理成章成为本作的重要背景，围绕如何走出沙漠，在沙漠中的发现，为何会登上飞机等问题，游戏的故事逐渐成型。

以沙漠为主要场景，最大的技术挑战就是如何表现形态不断变化与流动的砂体。在制作前作的雪地场景时，顽皮狗已经积累了关于动态软体地表的技术。但沙丘比雪地更复杂，因为沙丘的形状是在不断变化的，还要考虑流沙、扬尘等问题。2010 年 12 月，《未知海域 3》在 VGA 大奖颁奖礼首次公布时，展示的就是沙漠场景。当时砂体技术还没做好，预告片的细节经历了无数次修改，最后玩家所看到的是“第 149 个版本”。Lemarchand 说前 50 次做出来后一直被嘲笑，终于做出了有点感觉的版本之后，接着修改了 99 次才得到所有人的满意。


▲沙漠场景的开发技术难度很大。


▲坠机场面构成了U3的灵感来源。

“《未知海域》系列”在角色塑造上确实生动有趣，但在情节方面其实并不是太出彩。那么为何作为编剧的 Amy Hennig 能够获得业界如此之高的评价？原因就在于她实现了剧情与桥段、角色演出的高度融合。同时，考虑到主角是由玩家操作，并没有太多表演空间，因此她提出用配角来烘托主角个性的做法。即使是在激烈的战斗中，德雷克也会与同行的配角们有一些行动和台词上的互动，而这一切又融合得恰到好处，不会影响到玩家的操作。Amy 所写的剧本，是基于互动桥段，她在创作时就充分考虑到如何让玩家在操作的同时又有在看电影的感觉。这种桥段式剧本，成为开发者们制作相应桥段时的主要参考。Amy 也有意识地根据桥段创意进行创作。在游戏开发的前 9 个月时间里，她甚至没有想好艾琳娜与克洛伊是否会在这款续作中出现。游戏的第一个过场动画是在 2010 年 7 月制作的，2011 年 7 月制作了最后一幕。Amy 的剧本以及演员的表演是在此过程中逐步添加到游戏里。

2011 年 E3 展对于《未知海域 3》来说是一个重要时间点，它理所当然地成为索尼发布会的压轴戏。最初顽皮狗争取到了 10 分钟的演示时间，但是没多久就被通知压缩到 5 分钟，最后因为临时添加了发布会内容而将其进一步压缩到两分半钟。这短短的 DEMO 花了顽皮狗几个月的时间进行准备，在距离 E3 只有 3 个星期之时，索尼方面对顽皮狗说：“我们正在强推 3D 产品，你们的 DEMO 是 3D 的，没错吧？”顽皮狗对此毫无准备，此时再改已经来不及，最后只能临时多做了一个 3D 的预告片。在发布会现场感受过这段 3D 大屏幕预告片的观众，相信都会感到震撼不已。其实当时预告片中很多片段的对应关卡都没有做好，都是临时做的游戏场面，很多角色也是在 E3 之前刚做好。E3 展前发布会之前的 72 个小时，是顽皮狗公司创办以来压力最大的一段时间。Wells 说：“我们在同时制作一个预告片和两个 DEMO，其中很多东西都还没做。我都快神经错乱了，都想给索尼打电话说我们做不了了。我们从未碰到过这种情况。发布会在星期一下午五点开始，而我们是在当天上午 7 点才把 DEMO 的最后一行代码写完。”

不幸的是，这 72 个小时并不是最糟糕的。在母盘提交日即将到来的几天前，本作主程序 Christophe 将准备提交的成品拿回家测试。游戏的前半部分一切正常，但是进入中盘之后，突然有层出不穷的 BUG 出现，诸如贴图消失、多边形消失、物体消失、甚至整个场景消失……如此严重的 BUG，为何在此前的测试阶段没有被发现？原来顽皮狗的游戏测试团队是使用新版测试机检查 BUG，而 Christophe 家里的 PS3 是老版主机。虽然新旧主机的规格相同，但是内部有些零部件的生产工艺有所不同。《未知海域 3》基本上将主机性能全部榨干，数据传输系统在不停地调数据，音效、音乐、视频、关卡、贴图等全都是以数据串流的方式读取，不断往内存里填东西，到了游戏中盘之后，旧版机就会出现挤爆的情况，当需要贴图的时候，就塞不进去了。主要原因在于数据读取系统会造成 PS3 硬盘的碎片，在游戏发出数据请求时需要进行多次寻道，而这样就会导致“交通堵塞”。

按照原定计划，此时该到了对游戏封装刻录的时候，内容不能再做改动。顽皮狗对此问题召开了两个小时的会议，众人争论的结果是虽然老版机的用户并不是太多，但是为了声誉这个问题必须解决，尽管这意味着要修改游戏底层。幸运的是，经过彻夜努力，程序组只用了两天时间就成功解决问题。顽皮狗再一次奇迹般的及时交货。

《未知海域 3 德雷克的诡计》业界反响

在《未知海域 2》获得了巨大成功之后，索尼开始将该系列作为顶级 IP，以最高规格的广告资源与之匹配。《未知海域 3》的首个电视广告在 2011 年 NFL 揭幕战期间投放，10 月 16 日开始在各大电视台滚动播出。在日本，本作广告更是请到了哈里森·福特。据 SCE 英国分公司透露，本作仅在英国投入的广告费就高达 500 万英镑，是 SCE UK 有史以来最高的单款游戏广告费。

《未知海域 3》虽然没有像前作那样横扫各大权威奖项，但同样是拿奖拿到手软。Metacritic 根据 97 家媒体的统计结果是 92 分，多

家权威游戏媒体打出满分，如 IGN 和 1UP。IGN 编辑 Greg Miller 说："如果你打算无视《未知海域 3》，那你就要错过游戏史上最精彩的时刻。"在 15 届 AIAS 大奖上，本作获得了 12 项提名，最后获得三个奖项。本作也是罕见地获得美国作家协会最佳剧本奖的游戏之一。综合而言，这一年大部分权威大奖的"最佳画面奖"都被本作囊括。

据索尼官方数据，《未知海域 3》全球首日出货量达 380 万套。在 PS3 独占游戏历史上销售速度排名第四。到 2015 年 3 月，本作销量突破 600 万套。

制作人谈《内森·德雷克收藏版》开发幕后

"《未知海域》系列"每一作的销量是 600 万套左右，对比 PS3 超过 7000 万台的销量，可以说只有不到十分之一的玩家玩过该系列。PS4 销量已超过 2600 万台，根据顽皮狗的调研，其中超过 80% 的用户从未玩过"《未知海域》系列"。对于这些玩家来说，收录了三款高清重制版的《未知海域 内森·德雷克收藏版》绝对是超值之选。事实上，很多从 XBOX、任天堂阵营转投 PS4 的玩家，也都是冲着《未知海域》、《战神》等独占游戏系列而来。索尼将《未知海域 德雷克合集》作为 PS4 年末商战的重头戏，可见其份量之重。

Bluepoint Games 是业界最著名的高清重制专业户，此前已经负责重制了《战神》、《ICO& 旺达与巨像》、《潜龙谍影》等游戏系列。该公司创始人兼首席技术官 Marco Thrush（以下简称 MT）讲述了本作的开发经历。

●本作到底是算 Remaster 还是 Remake？

MT：我们的目标当然是做 Remaster，就是将已有的内容进行改良和更新。我们没打算从头做任何素材。

●这个项目如此庞大，开发时间估计和完整的 AAA 大作差不多吧？

MT：2014 年 6 月《最后生还者 重制版》发售后我们就开始做了，所以从开始到发售总共大约是 15 个月。这绝对是我们迄今为止耗时最长的项目，毕竟是 3 款完整的游戏。

●你们与顽皮狗的合作程度如何？

MT：我们可以使用所有的源代码，以及所有的源数据，这一切到现在还全部保留着。

●游戏中有一些细微改动但也有大改动，你们跟顽皮狗商量过吗，还是他们完全放任你们去做？

MT：整个过程我们都与索尼和顽皮狗方面进行沟通，玩法的调整方面都是按照我们认为更理想的感觉去调的，并且顽皮狗和索尼都有反馈。Evan Wells 直接对 UDF 手榴弹如何投掷进行了回馈。音乐的改进也是由原作的音效组做的。

●工作流程是怎样的，三款一起做还是一个接一个来？

MT：我们其实是先从《未知海域 2》开始做，然后是一代，最后才是三代。先是让游戏能在 PS4 上运行，然后进行画面的优化。

●这个项目的团队规模究竟有多大，不同部门的人员是如何分配的呢？

MT：最多的时候总共有 48 人，13 名工程师，17 名美术，4 名策划，9 名内部测试人员，还有很多其他帮手的。

●美术的改良方面，细节的提升程度令人吃惊，是不是找了很多美术外包？

MT：本作的所有游戏内容都是我们内部制作的。

●你们是怎么把三款不同的游戏打包在一块并且在 PS4 上运行的，是以《未知海域 3》引擎移植为基础吗？

MT：这绝对是很有技巧的。《未知海域 1》和《未知海域 2》之间顽皮狗的代码库有巨大的变化。U1 是从零开始做起来的，U2 在此之上进行改造，重写了大量系统。U3 又是建立在 U2 的基础上，有更多的系统改良，还加入了全新的东西。U1 使用自己的碰撞 / 物理系统，U2 和 U3 用的是 Havok 引擎。这三款游戏其实用的不是同一个引擎，所以不能直接把 U1 改用 Havok。每个游戏都有自己版本的引擎，都要移植到 PS4.

●顽皮狗曾在 GDC2015 的演讲中谈到将《最后生还者》移植到 PS4 时为了重新安排 CPU 的任务而花费了巨大的精力，因为 CELL 处理器有 8 个 SPU，结构差别太大。《最后生还者 重制版》对于《未知海域》重制实现 60fps 有哪些帮助？

MT：《最后生还者》代码库本身其实是改良版的 U2（而不是 U3），也就是说没有让 U3 正常运作的一些必要功能，当然能够用《最后生还者》引擎还是有很大帮助的，第一步将游戏跑起来就是靠这个，不过只能做到大约 30fps。最后每个游戏都要单独优化才能实现 60fps。

● U1 与 U2 之间的进化简直是跨越了一个世代，现在来看一代确实有些落后了，你们是如何进行改良的？

MT：我们一直以来的目的就是带给玩家记忆中的游戏，为了保持各游戏的一致性而需要做出修改时，我们也会考虑到这一点。所以加入能够将手榴弹扔回去这一动作时我们也曾考虑是不是对玩法影响太大。要不是索尼和顽皮狗有这个要求我们也不会做。此外还有 U1 的动态难度调整。好在玩家们都评论说这样改方便多了。画面上，U1 需要动的手术确实是最大的，场景和角色贴图都要更新，要加入法线贴图，添加几何细节，还有替换微粒效果。

●玩法方面《德雷克的宝藏》有较大的改变，基本机制都动了大手术，从技术角度来说这个很难吧？其他游戏系统是否也要跟着改？

MT：有些调整确实很难做好，U1 的某些基本游戏系统和其他两作很不一样，不是说将他们的游戏代码移植过来就可以了。

●感觉在瞄准方面是以二代为标准，而三代其实感觉更准一点。

MT：我们做了大量工作，将三款游戏进行统一，并且改进了操作和瞄准。我们把 U1 和 U3 变得更接近于 U2，同时也加入了一些全局的改进，比如减少了死角，同时摇杆瞄准变得更灵敏。U1 几乎是所有系统都调整过，从瞄准到掩体转换，再到换武扔手雷，动态难度调整也改良了，敌人头部的判定范围也增加了，使得爆头更容易实现。关于细微游戏调整我们写了好几页。但是在玩家玩起来的时候还是会感觉是原来那个味道。

●游戏的画面改进还是很明显的，就连深藏在背景后面的细节，以及仅仅露面几秒钟的东西都有多边形和贴图的提升。你们究竟是怎么做的？

MT：对于 U1 和 U2（U3 是画面目标），我们的美术打开了游戏中每一个美术素材，将他们认为需要改良的全部改良了。我们还对过场动画部分进行了逐帧的修改，加入了新细节。

●大部分 Remaster 版本的游戏不会增加多边形数量，而这在本作中普遍存在。真的全部是手动改的吗，不是有什么新方法吧？

MT：没错，全部美术素材都是美术师手动修改的。

●光源方面的改动是怎么做的？感觉有些地方的变化很大。

MT：光影上的差别很多都是因为早期游戏使用了一种"伪"环境反射效果，我们将其用 IBL（图像式光照）进行替代，这是如今比较常用的。然后将镜面光照模型更精确地与实体建模匹配，这样就有更逼真的环境镜面反射。我们还做了新的贴图，控制每一个贴图的镜面反射。我们经常将 PS3 和 PS4 版的画面进行一一对照，在光影方面进行微调。

●有一个最大的问题是游戏中有那么多的预渲染过场动画，如何将这些全都塞入一张蓝光光碟里？

MT：音频和视频都进行了更好地压缩。此外还移除了一些视频内容，比如 U3 的 S3D 影像，还有所有游戏的附赠内容。取消多人模式的素材也有所帮助。此外，通过将所有必要的素材安装到硬盘上，就可以所有贴图只保存一份，仍然能够确保读取速度。大家可能会问：过场动画直接即时演算不就好了吗？问题是过场动画所需的多边形与贴图数据会占用比影像更大的空间。

●你们使用了 h.264 格式吗？码流是多少？是否使用动态码流节省空间？

MT：所有影片确实都是使用不同码流的 h.264 格式。

●顽皮狗是使用大量 PS3 调试机联机进行过场动画的渲染，这次的重制版是怎么做的？

MT：我们用了更直接的方式。有一些开发机是直接与专用 PS4 连接的，用于输出处理好的帧，然后我们让过场动画的处理自动进行，然后再进行必要的修改。每个过场动画大概修改了 20 次。

●介绍一下所用的抗锯齿技术吧，看起来质量比常见的后期渲染方法更好。

MT：我们使用的是非常普通的 FXAA 方案。

●三部曲的角色建模是不是都统一化了？毕竟原作的建模还是各自有很大差别的。还有过场动画中最高精度的建模做到了怎样的程度？

MT：我们要在有意义的范围内统

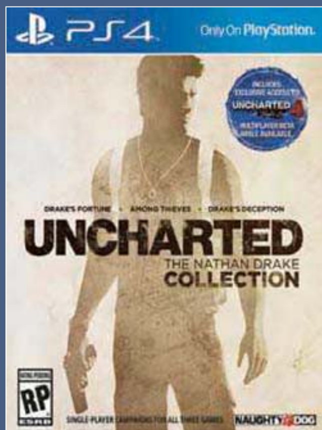
一角色的外形。首先就是用一种美术通道确保细节近看是没问题的。我们进行了很多贴图清理，有些细节是后后面两作的补上。有些过场动画因为是预渲染的，已经用了PS3所能有的最高解析度的贴图，所以在此基础上贴图的任何提升都是我们美术师做的。我们去掉了低模全部使用高模，然后再进行一些改良（特别是过场动画部分）。

●这个项目中有哪些地方是最难最有挑战性的？

MT：我想最难的地方就是将顽皮狗花了6年做出来的东西和代码在PS4上运行，并将各方面全部改良并加入新内容。所以基本上就是说"一切都很难"。还有最难的就是将全部过场动画重新渲染而又要保持和PS3版看起来差不多。

●《内森·德雷克收藏版》终于发售了，现在Bulepoint总部的情况如何？新作终于上架的感觉如何？

MT：很高兴看到本作目前为止获得的反响。现在我们终于能够好好坐下来，享受成就感。我们在短暂的休息之后，很高兴已经投入到下一个项目。这是有点不同的项目，我们对于它带来的新挑战感到兴奋。





▲《德雷克收藏版》比原版画面有了质的飞跃。

未知海域4：传奇的终结

在《未知海域2》之后，顽皮狗内部分成了两个开发团队，一个负责《未知海域3》，另外一个负责《最后生还者》。这是因为随着公司规模的增长，需要给中层人员以上升的空间，所以就需要开新项目让他们有机会负责更重要的工作。以Neil Druckmann和Bruce Straley为首的《最后生还者》开发团队，交出了一张超乎预期的完美答卷——《最后生还者》获得的"年度最佳游戏"大奖数量与游戏销量甚至超越了《未知海域2》。相比在口碑与销量表现上中规中矩的《未知海域3》，《最后生还者》可谓名利双收，Neil Druckmann和Bruce Straley在顽皮狗的地位随之扶摇直上。

2014年3月，作为首席编剧与创意总监的Amy Hennig宣布离职，随后顽皮狗爆发离职潮。《未知海域3》导演、当时担任《未知海域4》的导演Justin Richmond随后宣布离职。2014年4月，顽皮狗首席美术师Nate Wells宣布离职。随后顽皮狗场景架构师David Ballard宣布离职……显然在这段时期《未知海域4》的项目进展出现了重大变动。据德雷克的配音演员Nolan North透露，Amy Hennig离职后，她所做的内容被推翻重来。"我们曾经用了8个月时间来拍摄她写的故事，然后这些内容最后都被抛弃了。然后《最后生还者》的成员进来了，你需要搞明白新的制作人、新的团队成员以及他们想要做什么。事实上我都不知道发生了什么。"Nolan North说。"《最后生还者》团队接管了这个项目之后希望游戏能符合他们自己的口味，于是他们免除了一些原先项目组里的人然后重做了这些人的工作。"

此前曾有传闻说，Amy离开自己工作了十年的顽皮狗，是因为成为了内斗的牺牲品。Nolan North的话从侧面印证了这一点。也就是说，在2014年3月之后，Neil Druckmann和Bruce Straley上位，《最后生还者》大批开发人员接管了《未知海域4》项目，此前开发中的版本被否定，整个项目重新开发，这就是其延期的原因。

2013年11月14日，顽皮狗公布了《未知海域4》的先导预告片，其中呈现出的黑暗风格明显与我们如今所看到的有很大差别。不过在这段预告片中也出现了关于马达加斯加的线索，画外音则是德雷克的哥哥山姆。可见游戏故事背景的主线索没有改变。2014年12月6日，索尼在PlayStation Experience活动中进行了实际操作演示，洞穴与山谷场景一定程度上延续了此前预告片的风格。可见此前Amy版的开发成果没有被完全放弃，应该是一定程度上被回收利用了。这段演示虽然也获得了满堂喝彩，但是给人的感觉是与前几作的进化不太明显。

2015年E3展，《未知海域4》以全新姿态亮相，这次玩家看到的是一次真正的进化。与之前的演示DEMO相比，这段新DEMO的进化程度就像《未知海域2》相较于《未知海域1》。虽然Amy的离去令人惋惜，关于内斗的传闻更让顽皮狗的粉丝们揪心。但无论内情如何，如今所呈现出来的是一个真正划时代的大作。

"《未知海域》系列"每一代都堪称同时期画面最好的家用机游戏，也肩负着将PS系主机性能发挥至极限的任务。作为系列在PS4上的首款新作，《未知海域4》同样肩负重任。

从目前已有的DEMO来看，《未知海域4》在物理系统的应用上已经超过了迄今为止的任何一款PS4或Xbox One游戏，并且这个世界充满了细节的渲染。打开大门，熙熙攘攘的马达加斯加街市出现在面前，这一幕在游戏历史上可不多见。去年12月的DEMO主要围绕开阔的场景、森林茂密的枝叶以及灵活的AI，而今年E3展更多的是围绕这个世界中各种物体的物理系统，这段驾驶吉普车的追逐戏，将本作狂拽酷炫的物理系统展现得淋漓尽致。

过去的"《未知海域》系列"中，虽然玩家也可以驾驶载具，但基本上被限死在既定的轨道内行驶。而在本作中，庞大的开放世界任君驾驶。这对于一款强调电影式演出效果的游戏来说是非常困难的。首先在技术方面，由于场景大、细节多，意味每时每刻需要调取巨量的数据，这就很容易出现画面细节的错误。比如PS4版《巫师3》相当于PC版中低设置的画面效果，在骑马驰骋时就经常出现阴影和树叶的画面错误。PS4使用的高速GDDR5内存有助于解决此问题，但关键还要靠开发商对于LOD（即根据物体距离镜头远景智能调节模型精度）的应用熟练程度。

在《未知海域4》中，场景的高速移动展示了顽皮狗对于LOD的把握效率。无论是贴图还是多边形都没有出现明显的错误，远景可视距离令人惊叹。虽然DEMO仅代表了游戏中期的开发状态，但整体华丽程度已令人瞠目结舌。在开始驾车追逐后，智能化应用的动态模糊效果提升了画面的逼真感与电影感。

开放世界已成为当今AAA大作的标准配置，但没有哪个开发商像顽皮狗那样，为开放世界里的每个细节都赋予了真实的物理效果。德雷克所驾驶的吉普车确认使用的是Havok引擎。他的头发、衣服甚至车的天线，在驾驶的时候都会迎风摆动。各种小细节堆积起来，所产生的动态真实感，让这个世界显得仿佛触手可及。

街市战斗这一段最能表现《未知海域4》在物理系统方面的应用。集市中所有的物体都可以被打碎，或者反弹碰撞到其他物体，玩家无论躲在任何物体背后都不安全。在猛烈的火力攻击下，物体会碎块纷飞逐步损毁。所以玩家要迅速跳到其他掩体后，战斗节奏较快。与之前初公布的那段潜入型山谷战斗较慢的节奏形成鲜明的对比。

《未知海域4》对于物理系统的应用之深入超乎想象，其中有一幕可能是玩家没有注意到的：米袋被击中后，米会漏掉，袋子会瘪下来。这是因为顽皮狗使用的一种网格畸变系统。该系统也应用到德雷克的脸上，所以当他撞向地面时，脸会有些变形。

各种电影般的精彩桥段是"《未知海域》系列"最精彩之处，而本

作会利用物理系统，让玩家每次玩都会看到桥段的展开有所不同。当然，预设的部分仍然是存在的，比如追逐德雷克的敌货车，但已经被过去从A点到B点的简单设置进了一大步。而且通过精心布置，从开放世界到预设的火爆时刻，过程可谓无缝衔接，既有自由度又确保了电影般的火爆时刻。

2009年《未知海域2》的那段火车顶上打飞机的片段震撼了玩家，把PS3的表现力推向极限。为了这个片段，PS3的所有SPU都被全部调用，在高度优化的情况下将PS3的性能炸得一滴不剩。而如今，《未知海域4》将再次把PS4的多内核CPU发挥到极限。

在之前几作中，一些精彩片段是预渲染画面播片的结果，而本作试图全面实现即时演算。这首先就要改良光影系统。PS3因为机能限制，很多看起来逼真的光照，其实是把光直接“烘烤”在每张贴图上。而本作将按照完全真实的光线物理传播。光照的变化是根据各种参数决定的，比如物体表面的湿度、褶皱、划痕……各种天气也会对物体表面即人物的光影反射造成影响。

在E3的DEMO中可以看到这么一幕：德雷克的吉普车开到一个工地上，留下了清晰的泥路车辙，这些都是动态即时生成的。其他材料如石头、草等，对于光线都会表现出不同的透光度和反射率。在德雷克身上，还可以看到皮肤的次表面散射，简单的说就是皮肤纹理的光影效果更逼真。

在“优先确保解析度还是帧率”这个问题上，游戏开发者与玩家们都有不同看法。PS4不是高端配置的电脑，《未知海域4》这种画面水准的游戏，不能做到1080p/60fps。顽皮狗最初曾表示以此为目标，但后来还是将单人剧情部分变成了30fps。因为单人部分更注重画面表现力，而且30fps也已经够用了。而多人部分则是选择牺牲一些分辨率，锁定为900p，帧率则是以60fps为标准。因为多人部分更讲究画面的流畅度。这样的做法相信正是玩家们所需要的。实际上，在多人模式的战斗节奏下，900p与1080p之间的区别恐怕不是肉眼所能分辨的，维持1080p的意义不大。而60fps与30fps的差别却非常明显。而且，在保证60fps的同时，本作多人模式还有着电影般的火爆场面，堪称迄今为止最具电影感的多人模式。

顽皮狗已经确定，《未知海域4》将会是德雷克故事的终结，这一点在游戏副标题上就得到了确认。《未知海域》已成为索尼的第一IP，如果本作就成为绝响难免可惜。但即使再有新作，恐怕也是启用新角色。德雷克是游戏史上形象刻画最鲜活的角色之一，作为他的最后一次冒险，《未知海域4》能否像二代一样碾压业界？距离答案揭晓的日子已经不远了……

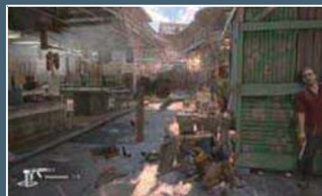

▲《未知海域4》的E3 2015 DEMO令人瞠目结舌。人物建模包含了多重渲染（尘土、汗水和衣物），风会影响德雷克的衣服和头发。


▲可自由驾驶载具是本作的一个重要卖点。开放化的关卡设计意味着游戏开发难度大大提高。


▲从细处来看，街市战斗中，德雷克的周围被打到摇摇欲坠。每个小摊与物件都是可以破坏的，不过碎块破损都是预设的。


▲单人游戏部分帧率锁定在30,顽皮狗将更多的机能花在游戏世界的细节上，比如这种人流密集的地区。


▲动态模糊效果精确到身体的各个部位以及场景中的各种物体。


▲吉普车使用的是havok物理模型，而城中的所有物体在被击打后都会以各自的物理特性与周围物体碰撞。


▲汽车开过的地方留下了逼真的车辙，使用了多重渲染效果，真实度让专业越野赛车游戏都感到汗颜。


▲顽皮狗的工具组能实现网格畸变，米袋上面会留下弹孔，米漏掉后袋子会瘪下来。


▲过去的配角都是跟着德雷克行动，而本作AI提升后，他们就可以真正单独行动了。


▲场景的光影反射非常精确，注意图中水面不仅有人的倒影，还映照了后面墙壁的亮光。

《活至黎明》——电影游戏的台前幕后

“互动电影游戏”是一种新进的游戏类型，早先从属于AVG类型游戏，因为其本身较为异质的游戏特性，所以最终被单独划归为“互动戏剧游戏”(Interactive drama game)。由于国人少有观看戏剧的习惯，所以在翻译时又将之称为“互动电影游戏”，也称为“交互式电影游戏”。这种类型的游戏与传统AVG相比没有复杂的谜题设计，也没有丰富的游戏元素，就像是一款由玩家操作的电影一样，单纯以讲故事为目的。与其他类型游戏不同，交互式电影游戏没有太多的手段可以吸引玩家，没有重复挑战，不能刷刷刷，也没有可供人研究的系统。所以如何凭借短短十数小时的游戏剧情，让玩家心甘情愿地付钱购买，其实是一个非常困难的问题。所以目前为止，敢于尝试此类游戏的厂商凤毛麟角，不过相对的，因为滥竽充数的作品较少，交互式电影游戏有非常多精品。九月份索尼的PS4平台上推出了一款名为《活至黎明》的恐怖类交互式电影游戏，在业界评价与销量上可谓获得双重成功，在玩家之间也一度成为热门话题，这次就让我们来一起了解下《活至黎明》游戏之外更多精彩的内容。

剧情梗概

本作以恐怖为主题，游戏中杂糅了惊悚、悬疑、精神疾病、怪物等多种恐怖片常见元素，为玩家带来了一款如同美式B级恐怖片一样的游戏体验。故事的起因是十名青年男女在黑木山度假时，其中几人开了一个恶作剧式的玩笑，导致名为汉娜的女生羞愤地跑出了山庄。因为担心姐姐的安全，追着汉娜出去的妹妹贝丝也一同离开了山庄。然而，暴风雪中的黑木山隐藏了太多了不为人知的秘密，姐妹俩没走出多远就遇到意外，跌落山崖双双“惨死”。事情发生一年后，姐妹俩的哥哥约书亚邀请当时的众人重回黑木山上的华盛顿山庄，在悼念汉娜和贝丝的同时，也希望大家可以解开当时的心结。带着一份不安，所有人都应邀再次回到了黑木山。不过在黑木上中，等待他们的并不是灵魂的救赎，而是一整夜惊心动魄的可怕遭遇……

Supermassive Games——“天使还是恶魔”

本作首次公布后，立刻引起了酷爱“电影游戏”的笔者的关注，这样一款游戏是在对极了本人的口味。然而在看到了游戏制作商的名字后，心里还是不禁打起鼓来。说起Supermassive Games这个公司，大家可能都没有什么印象。不过如果大家知道，这个工作室曾经出品过的那些游戏，可能也很难将其与一款恐怖游戏联系起来。

Supermassive Games成立于2008年，其负责的第一个作品就是索尼第一方鼎鼎大名的游戏——《小小大星球》。不过当然并不是游戏开发，而是DLC内容的制作。从2009年到2013年之间，Supermassive Games共负责了包括初代、第二代和PSV版本，几乎所有“《小小大星球》系列”的DLC内容。除此之外，Supermassive Games还替索尼在PS3平台上重制了高清版本的《杀戮地带》。原创品牌方面，Supermassive Games推出过几款针对PS MOVE开发的游戏，如《翻滚》、《派对明星》、《与恐龙同行》等休闲游戏。所以印象中的Supermassive Games工作室，是索尼体感业务的先锋，是一个适合开发轻松欢乐游戏的团队，甚至于说有些偏低龄向也毫不为过。看过了以上的介绍后，各位是否也不敢相信Supermassive Games的第一款大作，竟然会一款恐怖游戏。

不过其实早在2012年，Supermassive Games曾制作过一款改编自科幻电视剧《神秘博士》的作品，在这款以解密为主的冒险游戏中，光影的灵活运用以及出色的音效设计，已经展现出了他们制作类似风格游戏的功底。鉴于目前《活至黎明》的不俗表现，加之已经公布了PS VR新作，以此为契机，Supermassive Games似乎逐渐从原本那个制造快乐的天使，摇身一变成为了给玩家带来恐怖的“恶魔”。



演员表

“明星效应”是以明星的号召力，最大限度提升产品市场效益的一种手段，现如今产品借助明星来扩大自己的影响力已不是新鲜的做法。在游戏产业中，也越来越多地出现明星的身影，从最初的广告代言，到后来的直接参演，电子游戏开始更多地以娱乐消费品的身分进入了公众的视野。同样以交互式电影游戏作比较，《暴雨》和《超凡双生》两款游戏，在游戏销量上就有着极大的不同。虽然一方面《暴雨》打下的良好口碑推动了《超凡双生》的销量，但是著名演员艾伦·佩吉的参演对于《超凡双生》的销量和关注热度的提升绝对也有着不可忽视的作用。

在《活至黎明》中，Supermassive Games 为所有角色都找到了明星出演，如此一来不仅游戏中所有角色都拥有了栩栩如生的演出效果，众多明星的加盟，也无疑让《活至黎明》获得了更多的关注，以及更好的销量表现。游戏中这些明星，对于国内玩家而言可能会显得有些陌生，不过实际上他们在欧美地区却都是颇有成绩的艺人。相信能为角色列出一个演员表的游戏，近年也只会有《活至黎明》这么一款游戏了。

布雷特·道顿（Brett Patrick Dalton）饰/迈克

个人信息

国籍	美国
身高	188cm
生日	1983 年 1 月 7 日
出生地	美国加州圣何塞

代表作品

2007 年	《护士小姐》
2012 年	《警察世家》、《军嫂》
2013 年	《杀死林肯》、《神盾特工局》

演员介绍



毕业于耶鲁戏剧学院的布雷特是艺术系的研究生，正经的科班出身。自高中时期布雷特就醉心于表演，还曾参加《飞越疯人院》的试镜，不过遗憾的是并未能入选，进入大学后布雷特开始了自己学习表演艺术的学生生涯。2007 年布雷特获得机会出演了电视电影《护士小姐》，从而正式进入娱乐圈。随后由于在 2012 年连续参演了两部电视剧集，并展现出不俗演技。接下来的一年，布雷特幸运得获得了《神盾特工局》中格兰特·沃德一角，并通过这一年间的出色表现获得了美国青少年选择奖中的“最具突破男艺人奖”。年近三十才成名，在美国演艺圈中也算得上是大器晚成了，不过凭精湛的演技，布雷特的演艺生涯绝对不止于此。

角色点评



作为游戏真正的男一号，从黑木山疗养院两进两出的纯爷们，麦克占据着游戏中最多的戏份。布雷特对于这个角色的塑造，在个人感情上比较偏向于正面，在游戏后期俨然一副救队友于水火的英雄形象。不过这样的演出也造成了麦克这个人物在游戏中显得前后差异较大，一些在游戏初期塑造出来的人物细节，因为剧情设定的缘故，在后面都没了踪影，整体来说麦克这名角色受到剧本的限制，并没有得到充分的发挥。

海顿·潘妮蒂尔（Hayden Leslie Panettiere）饰/萨曼莎

个人信息

国籍	美国
身高	153cm
生日	1989 年 8 月 21 日
出生地	美国纽约州帕利塞兹

代表作品

1998 年	《指路明灯》
2001 年	《法律与秩序》、《甜心俏佳人》
2006 年	《Heroes》、《白宫女总统》
2011 年	《惊声尖叫 4》
2012 年	《音乐之乡》

演员介绍



海顿的家庭从某种意义上来说也是演艺世家，她的妈妈曾出演过美国的肥皂剧，而可能受到了姐姐的影响，海顿还有一个同为演员的弟弟，所以这一家子中也都算是圈子里的人了。在海顿还不到一岁的时候，就在妈妈的带领下为孩之宝拍摄广告片，四岁时开始在肥皂剧中参与演出。海顿从小喜爱唱歌、跳舞、骑马、体操和游泳，相貌出众的她仿佛注定为演艺圈而生。自 1998 年参演《指路明灯》开始，海顿正式开始了自己作为明星的演艺生涯，之后在 2001 年参演了两部经典剧集后，她的名气已经渐旺，直到 2006 年出演美剧《Heroes》，并担任克莱尔这个极具“看点”的角色后，相信即使在国内她也已经拥有了不俗的人气。顺带一提，目前海顿已经结婚并育有一女，孩子的爸爸则是世界重量级拳王小克利钦科。

角色点评



游戏中的萨曼莎是一个充满了运动细胞的女生，有不少攀爬的戏份，不过这些对于参演过超级英雄剧集拍摄的海顿来说，基本都是小菜一碟。从角色上讲，虽然身为女主角，但是萨曼莎这个角色的戏剧冲突并不够精彩，与其他角色之间的互动都较为平淡，所以饰演这个角色对海顿的演技也没有过多的要求。同时与海顿平时出演作品时的主要作用相似，游戏中的萨曼莎依旧负责了不少“看点”。

拉米·马雷克（Rami.Said.Malek）饰/约书亚

个人信息

国籍	美国（埃及裔）
身高	177cm
生日	1981 年 5 月 12 日
出生地	美国洛杉矶

代表作品

2005 年	《那个地方伊拉克》、《灵媒缉凶》、《家庭战争》
2006 年	《博物馆奇妙夜》
2010 年	《太平洋战争》、《反恐 24 小时》
2012 年	《恶魔岛》、《超级战舰》、《暮光之城 4 破晓》

演员介绍

受过完整大学教育的拉米演艺生涯同样起步较晚，他在 2004 年才接到自己的第一个角色。由于身具埃及血统，拉米的样貌给人一种浓浓的



异域风情，大大的眼睛和迷人双眼皮，让他获得了很多独特的演出机会。在 2006 年，他加入《博物馆奇妙夜》剧组，饰演了沉睡的法老阿卡门拉一角，系列至今一共三代，这个角色也始终由拉米出演。与游戏中的其他极为年轻人不同，拉米的从艺经历比较独特，目前为止他几乎没有参与主演过任何影片或者剧集，但是却又是不折不扣的大片专业户，凭借独特的外表和精湛的演技，拉米一直活跃在好莱坞大片之中。同时拉米的戏路也非常广，从腼腆的学生到古板老土的法老，再到邪魅的美国大兵和冷峻的职业杀手，这些角色都被他诠释得丝丝入扣、入木三分。而身为年轻人的拉米也十分热衷于参与 ACG 的相关项目，早在他出道的同一年，就在《光环 2》中担任过游戏配音的工作，2012 年他又为动画片《降世神通》担任了配音工作。

角色点评



对于这种有些神经质的角色，拉米饰演起来可以说是驾轻就熟，他在《太平洋战争》中的惊艳表现就证明了他绝对有这种实力。在游戏中约书亚揭露自己身分的部分和他最后在矿洞中精神崩溃的两段戏，其实就剧情设计本身而言是有些平淡的，不过拉米依旧以其出色的演技让这些内容有了些许看点。其实对于约书亚这个角色，他精神分裂的设定在游戏剧情中并没有足够的内容去支撑，这也有碍于演员的表演发挥。

艾拉·拉尼蒂尼（Ella Lentini）饰/贝丝&汉娜

个人信息

国籍	美国
身高	–
生日	–
出生地	美国纽约

代表作品

2000 年	《尖牙》
2011 年	《制约影响》
2012 年	《灰石公园》
2013 年	《孤独的先知》

演员介绍



关于艾拉的信息在网上寥寥无几，笔者只在 IMDb 找到了一段生平简介，她出演过的几部电影甚至在国内都没有译名。艾拉在自己小时候出演了电影《尖牙》(《Cusp》)，之后她的人生就以极其浪漫的方式展开，为什么说浪漫？因为在最初接触了电影之后，艾拉并没有“顺理成章”地进入演艺圈，而是根据自己的喜好参加了各种社会活动，甚至还去过南非作志愿者。不过这期间艾拉却用另外一种方式延续着自己的“演艺事业”，她将表演作为爱好，一直活跃在社区的周末小剧场里面。在这段时间中，她还进修了摄影与写作的课程。从年龄来推断，在 2000 年时艾拉还在饰演学生，所以至今最多也就不过 27、8 岁左右。

角色点评



汉娜和贝丝这两姐妹，在游戏中的戏份可以说是最少的了，但是她们二人的存在感却非常高，一方面得益于二人跌入山谷的镜头在每个章节前重复再重复地播放，另外一方面也必须承认艾拉确实有着不错的角色演出。仅在序章部分不多的内容中，她一个人分饰两角，将腼腆但是勇于追寻爱情的汉娜和性格直率懂得照顾他人的贝丝这两姐妹饰演的极为真实。不过可惜的是温迪戈化后的汉娜并非由艾拉真人出演，如果她当时勇于挑战这个角色的话，演出绝对就可以评满分了。

梅甘·马丁（Meaghan Jette Martin）饰/杰西卡

个人信息

国籍	美国
身高	164cm
生日	1992 年 2 月 17 日
出生地	美国拉斯维加斯

代表作品

2007 年	《律政俏主妇》、《Just Jordan》
2008 年	《摇滚青春》
2009 年	《对面的恶女看过来》
2011 年	《贱女孩 2》
2014 年	《分歧者 异类觉醒》

演员介绍



梅甘同样属于年少成名的偶像派，1992 年出生的她如今也不过才 23 岁，她的艺人生涯从十五岁开始，至今也有八年的光景了。说梅甘是一名演员，倒不如说她是一名歌手或者舞蹈表演者，梅甘从小就热爱芭蕾舞、踢踏舞，同时在哥哥的影响下她也是一名喜爱爵士乐和嘻哈的音乐少女。出道一年后，十六岁的梅甘接到了迪士尼的邀请出演了《摇滚青春》，在片中她的唱跳天赋得到了充分的发挥。之后一段时间内，梅甘和迪士尼合作不断，而她本人也成为了迪士尼的狂热粉丝。不过令人遗憾的是，因为梅甘的形象较为偏向于成熟和性感，所以几部青春类型影片并没有帮助她大红大紫起来，不过胜在年轻，梅甘的演艺生涯也必将登上新高。

角色点评



杰西卡这个角色游戏中惟一一个存在感高于游戏戏份的角色，山顶小屋的一段内容可以说让她获得了足够的关注，不过可惜在剧情安排中，杰西卡完全是一个酱油角色，在被温迪戈抓走后基本就算是从剧组中杀青了。甚至游戏最后当杰西卡吐便当时，不少玩家都会惊呼这样都没死！杰西卡这名角色，在游戏前期剧情中，基本只负责激化角色之间矛盾的作用，可以说在麦克走出山庄的一刻，她就已经完成了自己的使命。与其说杰西卡是一名游戏角色，倒不如说她是一个推动剧情发展的道具，所以针对这名角色也无法对梅甘的演出做出过多的评价，不过杰西卡的角色类型倒是和梅甘平日演出的一些角色性格相符，所以看起来也比较自然。

诺阿·弗雷斯（Noah Fleiss）饰/克里斯多佛

个人信息

国籍	美国
身高	174cm
生日	1984 年 4 月 16 日
出生地	美国纽约

代表作品

1990 年	《保姆俱乐部》
1995 年	《同住一屋》、《母亲的祈祷》
1999 年	《神偷大帝》
2010 年	《11.11》
2014 年	《警察世家》

演员介绍



诺阿·弗雷斯的演艺生涯自六岁出道后便早早开始，与萨曼莎的扮演者海顿相同，诺阿同样年少成名，而且巧合的是两人都曾在《法律与秩序》中有过演出，如今一同参与《活至黎明》也算老友相聚。作为一名童星，诺阿小时候频繁出演电影中的主要角色，所以就资历来说在游戏中也属于前辈级别。直到 2000 年前后，十多岁的诺阿依旧频繁的出演青春题材的电影。随着年龄的增长，之后的几年诺阿进入了转型期，开始参与一些悬疑及恐怖电影的拍摄，虽然期间鲜有出演大作，不过连续不断的出演电影作品，对诺阿的演技也是一种难得的助力。如今三十而立的诺阿，成为了少有的由童星成功转型的个例，同时阅历更加丰富的诺阿也开始参与到了作品的制作当中，事业上可谓成绩斐然。

角色点评



隐藏在眼镜之下的克里斯多佛，虽然外表上看起来是个宅男，但他却是整个游戏中最有戏的角色之一，虽然大部分时候这个角色看起来弱弱的，而且非常迟钝，但这名角色却有着剧本中最充实的戏剧冲突。举例来说，在游戏最开始的地方，他分别和萨曼莎、杰西卡以及约书亚有过对手戏，在他表演的引导下，另外三名角色的性格都得以充分展示。之后面对约书亚设计的两场"生存游戏"，克里斯多佛也有充分的空间来展示角色个性，这些都十分有助于演员发挥自己的演技。当然能够如此出色的完成角色，和诺阿多年来打磨出的精湛演技也有着密不可分的关系。

凯兰崔尔·斯蒂尼曼（Galadriel Stineman）饰/阿什莉

个人信息

国籍	美国
身高	163cm
生日	1990 年 10 月 20 日
出生地	美国肯塔基

代表作品

2009 年	《名扬四海》、《少年骇客》
2010 年	《垃圾狗》
2011 年	《真爱如血》
2012 年	《重案组》
2015 年	《敲敲门》

演员介绍

凯兰崔尔从小就是一个爱表演的孩子，不过出生在美国东北部的她，并没有得到早早成为童星的机会。她如同一个平凡的孩子一般，在自己家乡那个并不繁华的地方度过了完整的童年。这样的际遇有些令人惋惜，



但是却又是一种幸运。虽然一直没有走入演艺界的机会，但是平凡的生活并不能阻止凯兰崔尔对表演的热爱，她从小就热衷于阅读各种书籍，并且成为了众多读书协会的资深会员。同时她也不断进行着业余表演课程的学习，大学期间的凯兰崔尔凭借自己出色的交际能力和外向的性格成为了东北部三角洲的大学生联谊会会长，其优异的表现甚至获得了洲际学生政府颁发的"优秀学生奖"。大学学习期间，已然阅历丰富的凯兰崔尔开始接触电影，由于有着年龄和生活的双重优势，从影初期凯兰崔尔就可以胜任各种角色，除了青少年影片外，凯兰崔尔也出演过不少惊悚类型影片，这也为她在《活至黎明》游戏中的精彩表现，打下了良好的基础。

角色点评



阿什莉可以说是游戏中最平淡无奇的角色，她面对危险时没有反抗能力，姿色也不算出众，平和的性格更是导致她存在感几乎为零，如果不是在游戏中玩家需要操作克里斯多佛来打死阿什莉，还有她在矿道中打开"惊喜"之门这两个情节，这名角色在整部游戏中完全是可有可无的存在。所以如此平淡的角色，饰演起来也如一泓死水般平淡，加之游戏中几场原本应该有所表现的镜头，在剪辑时都弱化了角色的存在感，凯兰崔尔在游戏中的演出着实难以给人留下深刻印象。

乔丹·费舍尔（Jordan Fisher）饰/马修

个人信息

国籍	美国
身高	174cm
生日	1994 年 4 月 24 日
出生地	美国阿拉巴马州

代表作品

2009 年	《爱卡莉》
2013 年	《青春海滩》、《It Remains》、《By Your Side》（歌曲）
2014 年	《Never Dance Alone》（歌曲）

演员介绍



1994 年出生的乔丹完全一副典型 90 后的做派，平时生活中乔丹喜爱打游戏、自拍、刷推特，还总是转发一些鬼畜类的图片，目前他的推特已经有一万条以上的推文。乔丹最喜爱的游戏是《NBA 2K》系列"，同时他还是一名任天堂的粉丝，拥有一台任天堂赠送的限量版 Wii U 主机。乔丹的成名有很大一部要归功于在生涯早期与迪士尼的多次合作，因为外形阳光开朗，他大多在一些青春类电影或剧集中饰演一些活泼的大男孩。除了演员的身分外，乔丹还是一位歌手，他的唱功非常的出色，而且舞台表现力极强。

角色点评



马修因为摊上了艾蜜莉这个强势的角色做搭档，所以在游戏中一直表现的极为被动，这也导致了在山庄内，玩家选择使用马修攻击麦克的行为看起来十分不合理。马修在剧情中的性格塑造本身十分失败，隐忍和爆发的表现都显得有些苍白，少了足够的理由作为支持。整体来说乔丹在游戏中的演出属于中规中矩的类型，善于饰演亲和大男孩的他，出色地塑造出了马修这个角色。另外如果单独看乔丹饰演马修时的演技，还是有许多值得肯定的地方，所以这里又是角色拖累了演员。

妮科尔·布鲁姆（Nichole Bloom）饰/艾蜜莉

个人信息

国籍	美国
身高	170cm
生日	1989 年 12 月 15 日
出生地	美国圣克拉拉

代表作品

2011 年	《少年狼》
2012 年	《X 计划》、《Model Minority》
2015 年	《Man-Up！》

演员介绍



妮科尔的表演事业完全是依靠自己一点一点打拼而来的，在大学毕业后的一段时间，她以模特的身分为许多服装品牌拍摄照片。妮科尔的样貌比较微妙，以华人的审美来说只能算作普通，可是却颇为符合欧美的口味，所以在 2010 年开始接触到表演工作后，妮科尔迅速获得了出演主角的机会。凭借着长期从事模特职业的镜头感，妮科尔在电影中也同样能够表现地极为自然，于是她首次主演电影《Model Minority》就获得了业内影评人的一致好评。另外必须提一下的是，根据体重的变化，妮科尔的脸型变化非常明显，属于长肉先胖脸的类型，而不幸的是，在进行游戏制作的周期内，妮科尔明显是胖了。

角色点评



虽说艾蜜莉这名角色的性格令人无比厌烦，但是不得不说她却是游戏中最有存在感的女性角色。首先妮科尔本人有着丰富的主演经历，她表演时的气场十分之强，这种强势也直接表现在了艾蜜莉的身上，在游戏中好几个多人同时登场的桥段中，艾蜜莉永远都是那个最吸引人眼球的角色。另外达成全角色死亡的玩家应该都会发现，艾蜜莉一个人就有三种独特的死亡动画（结局时有第四种死亡方式，但是并没有特殊表现），其在游戏中剧情的中重要程度就可见一斑了。

彼得·斯特曼（Peter Stormare）饰/希尔医生

个人信息

国籍	瑞典
身高	187cm
生日	1953 年 8 月 27 日
出生地	瑞典阿尔布拉

代表作品

1996 年	《冰血暴》
1998 年	《绝世天劫》、《8 毫米》、《水银蒸发令》
2003 年	《绝地战警 2》
2005 年	《康斯坦丁》、《越狱》

演员介绍



彼得·斯特曼作为演员的一生可谓丰富多彩，早年在欧洲时，彼得在挪威皇家国家剧院表演舞台剧，之后因为在纽约出演《哈姆雷特》而获得进入好莱坞的机会。他于 1978 年开始接触电影事业，这一年《活至黎明》中上述所有的演员还都没有出生。数十年来彼得参与过众多经典大作的拍摄，如果大家细心看的话，会发现在《侏罗纪公园 2》中也曾出现过彼得的身影。因为欧洲人的身分和“凶恶”的样貌，彼得经常在好莱坞大片中饰演俄罗斯大佬一类的角色。多年来不断出演类似角色，彼得饰演大佬的经验也越发丰富，总让人觉得仿佛他就是个“大坏蛋”一般。不过随着年龄的增长，彼得的戏路也渐渐内敛，开始在电影展示出自己不一样的演出风格。同时因为早年有舞台剧的经验，彼得的表演总是充满了戏剧张力。

角色点评



希尔医生这个角色是脱离于游戏剧情存在的，但却是一个十分重要的角色。其实刮掉胡须，穿了马甲的彼得在最初登场时，我并没有第一时间将他认出来，因为他在游戏中的表演，真的很难让人和他平时出演形象的联系起来，所以从给人最直观的感觉方面，彼得对希尔医生的塑造就已经非常成功了。而且他是游戏中惟一一个在不借助音效和惊恐桥段设置下，仅凭演技就让笔者产生出一种不安感觉的角色。通过细腻的刻画，彼得的每一个表情都将这名神秘的医生诠释得令人叹服。

拉里·法森顿（Larry Fessenden）饰/神秘人（游戏编剧）

个人信息

国籍	美国
身高	179cm
生日	1963 年 3 月 23 日
出生地	美国纽约

代表作品

1989 年	《摇摆舞者的日记》
1991 年	《弗兰肯斯坦综合症》
2005 年	《破碎之花》、《夺命万圣夜》
2013 年	《水底惊魂》

演员介绍

拉里作为一名独立电影制作人，有着十分全面的技能。他既是演员，又是导演，还会参与电影的后期制作，就连本作的剧本也是出自他手。

拉里的演艺生涯一直与惊悚片形影不离，他以各种身分参与制作过数十部恐怖电影，期间还曾经就温迪戈这种怪物做过电视访谈，所以他不仅与恐怖电影有着千丝万缕的联系，其本人也是一名温迪戈传说的狂热爱好者。



角色点评

虽然神秘人这个角色几乎贯穿了游戏始终，但却一直将面目遮盖得严严实实，直到临近游戏的结尾阶段，玩家才有机会一睹神秘人的真容。其实神秘人这个角色，即使到影片结尾都藏在护目镜之下，也是可以解释通的。所以这名角色应该是拉里本人希望出演的。另外因为大部分时候我们看不到神秘人的样子，所以实际上能够见到拉里表演的时间寥寥无几，不过神秘人被温迪戈割下头颅之后的那个表情特写，还是能够从拉里那不可思议的目光中看出他演技的生动。



相信看过上面的演员名单后，大家在了解这些演员的同时，也应该多少明白《活至黎明》为何有如此不俗的销量了吧。别看这些演员游戏中一个个在黑木山中灰头土脸狼狈不堪，可是现实里一个个都算得上颜值担当啊。有了此次成功的经验，相信在游戏的续作中，一定还会保持这种明星出演的阵容，到时候搞不好能邀请来一两个国际大腕也未必全无可能。虽然这样取巧的行为可能会有一些人表示不屑，不过能在游戏保持素质的前提下，多看一些明星，相信大家也会觉得买游戏的钱花得更有所值。

特别演出——温迪戈

玩过游戏的玩家想必至今可能都还对黑木山中的怪物温迪戈心有余悸，这个嗜血凶残的怪物在那个夜晚可谓让几个年轻人吓破了胆。其实关于温迪戈这个怪物的形象，在现实生活中是“确实存在”的，当然并不是说确实有这种怪物，而是它就像吸血鬼或者狼人一样，是存在欧美民间传说中的怪物。

温迪戈（Wendigo）是一种源自于美国和加拿大阿尔冈昆族(Algonquian)印地安人传说中的食人怪物，传说中如果出现同类相食的行为，温迪戈恶灵就会出现，并附身在其身上，被附身者会被无尽饥饿感侵蚀神智，不断地寻求人类为食，但是它们永远无法得到满足，只能永无止境地杀死并吃掉同类。而依旧饥饿无比的它们，会不断寻找新的猎物满足口腹之欲。在一些传统里，被贪婪压倒的人类也可能会变成温迪戈。这个传说在美洲大陆其实是为了警醒人类无论如何也不要残食同类而出现的。与此同时，温迪戈暴食、贪婪的形象，也在告诫人们要克制贪念。

游戏中曾提到过温迪戈的故事主要流传在美国的诺斯伍德地区，这个城市比邻加拿大，而温迪戈则是阿尔冈昆部落传统信仰体系的一部分，这一点在游戏中也曾有描述，温迪戈是印第安人传说中的怪物。在这一带居住着的克里人、纳斯卡皮人和伊努人中都流传着温迪戈的传说，尽管这些传说中关于温迪戈的细节描述有所不同，例如在纳斯卡皮人，和伊努人眼里温迪戈被称为巨人，比人类的体型要大很多倍（阿尔冈昆其他文化中的温迪戈并不存在这样的特点）。但是同类相食则会变为温迪戈这个设定却是一致的，每当温迪戈吃了一个人，就会在它刚吃完的时候发生体型变化，所以它永远不可能吃饱。温迪戈会因为饥饿不断狼吞虎咽、暴饮暴食而避免自己变得消瘦。在民间传说中对温迪戈的外形有着这样的描述：“温迪戈的身体消瘦而憔悴，它们的皮肤因为脱水而变得干燥并且紧绷在骨头上，其硬度如钢铁一般。它的骨架在皮肤的包裹下会变得轮廓明显。温迪戈的面目带着死亡般的灰色，它们的眼眶深深凹陷进面颊之中，使它们整体上就像是刚从坟墓之中爬出来的死尸一般。变身为温迪戈的人，牙齿也会疯狂的生长，直至刺破自己的嘴唇，爆裂的双唇不断地流出鲜血，它们脸上这些化脓的腐肉会让人感到深深的不洁与痛苦，同时这些獠牙也会裸露外面，让它们变得如同野兽一般。温迪戈身上还会散发出充满死亡和腐败味道的臭味。”

围绕温迪戈，当地的北方民族还有着独特的相关宗教行为，因为古时候生产力的欠缺，有时进入寒冬后经常会出现饥荒，此时为了避免出现同类相食的情况，土著会进行舞蹈仪式，他们会佩戴口罩（类似与马笼头一样的物品，并不是现在意义上的口罩），伴随着鼓点在太阳下起舞。不过随着生活条件的提升，已经许久没有过这种仪式的相关记录。



除了民间故事外，现实中有一种被称为“温迪戈精神病”的精神类疾病（这种疾病也被叫做“维恩迪戈精神病”或者“维提科精神病”），这个疾病的症状表现为：在某种条件下，患者出现贪得无厌的欲望，甚至在拥有其他食物来源时吃人肉。这种疾病大多是由于曾经频繁的饥荒所造成，患者可能在求生的极端情况下选择吃人而造成心理障碍。

“温迪戈精神病”的由来其实一定程度上受当地文化所影响，部分被迫食人的患者会在北阿尔冈昆神话和文化的影响下产生一定的心理暗示。在有关“温迪戈精神病”的记录中，出现这类病症的人，也会被原住民群体成员从字面上认为案件涉及到个人转变成温迪戈，而实际上他们只不过是一些危险的精神病人而已。在发病表现上，“温迪戈精神病”患者都会出现类似与呓语，以及神情恍惚的症状，通常这些病症被民众认为是患者正在转化为温迪戈的一些先兆，并且可能在患者伤害他人前采取行动。在过去，针对这些患者医生们会尝试用传统的土著治疗或者西医治疗，但显然这些方式用来治疗精神类疾病都注定要失败。所以不少患者都会不断恶化，并且开始变得极具暴力倾向，甚至出现反社会行为。对于这种已经病入膏肓的患者，当地人就只能进行处决，虽然这一切听起来有些残酷，不过好在现实中“温迪戈精神病”的案例极为罕见，而真正严重到丧失人性的则更加寥寥无几。

关于“温迪戈精神病”在诺斯伍德地区最著名的案例就要数1878年冬天发生在阿尔伯塔省平原的故事，这个故事也作为花絮内容被放在了游戏里。这一年的冬天，诺斯伍德因为暴风雪导致了饥荒的发生，名叫斯威夫特伦纳尔（游戏中将其译为“飞毛腿”）的克里人和他的家人，在山中挨饿受冻。因为极端的环境，他的长子在饥寒中死去，之后他的家人也相继死去。在饥荒结束后，当斯威夫特伦纳尔和别人讲起冬天的遭遇后，引起了不少人的唏嘘，但是也有细心的人注意到，经过了一个冬天饥饿煎熬的斯威夫特伦纳尔，却完全没有一丝虚弱和消瘦的感觉，整个人好像营养还维持地不错。于是警察展开了对斯威夫特伦纳尔的调查，当警察来到斯威夫特伦纳尔的家中后，发现他已经死去的家人并没有被埋葬，他们的尸骨就散落在木屋里面。这些遗

体已经被肢解，尸体上的肉全部消失不见，有些被敲碎的骨头中空空如也，连骨髓也不翼而飞。于是警察逮捕了斯威夫特伦纳尔，在一番审讯之下他承认自己亲手杀害并吃掉了他的妻子和其余五个孩子。但令人费解的是，其实在距离斯威夫特伦纳尔住处不足二十五英里的地方，就有紧急供应粮食粮食发放，所以威夫特伦纳尔并非用纯粹自相残杀的手段作为最后求生方法以避免饥饿，而是患上了“温迪戈精神病”。当他最终在萨斯喀彻温堡当局承认这一事实后，被判处了死刑。



除了这些现实中的温迪戈故事外，温迪戈这个形象也一直活跃在游戏作品中。经过游戏的艺术加工后，温迪戈也产生了很多不同的艺术形象。



▲《活至黎明》这部作品中的温迪戈是比较符合民间传说中的造型，干枯的皮肤和丛生的獠牙都让它看起来令人毛骨悚然。



▲《最终幻想 X》中温迪戈被设计成为一个强力的 BOSS 级别角色，不过由于外形如同烂大街的兽人如出一辙，所以这个形象并没有成为经典造型。



▲《魔兽世界》中的温迪戈在参考了《最终幻想 X》的部分设定外，将温迪戈设计的更像是一个雪人怪物，身上遍布白色的毛发，同时头上还长着两个巨大犄角，不过由于温迪戈的故事大多发生在冬季的饥荒中，所以这样的设定倒也有些道理。



▲在漫威世界中同样有温迪戈的影子，进入漫画英雄世界的温迪戈造型上再次得到进步，其感觉就像是糅合了以上两款游戏中“雪人”和“兽人”的设计风格，让这位温迪戈显得霸气十足。当然实际上这个造型的出现是要早于以上游戏的，另外温迪戈大战绿巨人的桥段在漫威作品中也十分经典。





▲电影中的温迪戈。

◀在一些艺术作品中，温迪戈也被描绘成一个长着雄鹿脑袋的高大怪物，这一设定也被《巫师 3》所使用，玩过《巫师 3》的玩家应该都对游戏中一个叫做“鹿首精怪”的特殊怪物有着深刻印象，而这个形象实际上也是温迪戈的一种造型。

死亡之声——《O Death》

游戏作曲
杰森·格瑞姆斯（Jason Graves）

作为游戏的总编曲，在游戏中的制作花絮中，杰森将自己称作是一个制作恐怖游戏配乐的新人，可能不少玩家都会被他的一张娃娃脸所欺骗，认为他就是一个没什么资历的菜鸟。可实际上，杰森在游戏配有这一行中已经有了不俗成绩。提起他的创作来，大家可能就会有一种恍然的感觉，原来我们已经听过他这么多的作品。

代表作品 《死亡空间》、《死亡空间 2》、《古墓丽影》（新）、《教团 1886》

作为一部单纯的恐怖主题游戏，《活至黎明》在配乐上做的非常极端，它并没有像《生化危机》或者《寂静岭》那样，在保证音乐效果的前提下，为作品打造像模像样的背景音乐，《活至黎明》中的配乐更加偏向于为恐怖本身服务。本作中虽然也有大量的背景音乐，但严格上将这些所谓的背景音并不能被称之为音乐，它们更像是一种噪音。熟悉恐怖片的玩家应该都知道，影视作品中的恐怖一方面靠画面来营造，但其实音乐才起着画龙点睛的作用。很多时候恐怖的桥段都是要依靠音乐来烘托的，尤其在营造压抑的气氛，以及表现猝不及防的惊吓时。当然因为其目的本身就是要令人觉得不安，所以恐怖片的配乐也都是由一些不和谐的音调组成，从而达到令玩家不安的目的。所以如果离开了出色的背景音效，即使设计再精良的恐怖桥段表现力也会大打折扣，“没声音再好的戏也出不来。”这句名言在恐怖电影中表现的更加淋漓尽致。

虽然游戏中大部分音乐都不能当做音乐聆听，不过本作的主题曲《O Death》，却出人意料的十分好听。首先《O Death》这首歌最初的原唱是美国乡村音乐歌手拉尔夫·史丹利，歌曲出自他为电影《逃狱三王》创作的音乐专辑内，最初版本的歌曲为乡村风格，整首歌曲都由拉尔夫清唱，完全没有伴奏，所以这首歌猛然听来放佛古老的祭祀吟唱一般，十分走心而且极具“灵魂”演绎风格，属于比较令人难以接受的音乐类型。之后在著名剧集《邪恶力量》（也译作《超自然档案》）中，这首歌曲得到了全新改编，并作为大 BOSS 级人物死亡骑士的登场音乐使用。新改编的版本在保持原作整体节奏的前提下，将歌曲风格转变为充满黑暗感觉的古典人声合唱，这首乡村音乐瞬间就变得高大上起来。因为这个版本的音乐，在剧集中是要表示死亡骑士可以轻掌控他人生死的强大力量，所以歌曲虽然大气，但是在提到死亡时却更多的是一种从容，这就与《活至黎明》中几位主角将要面对的死亡威胁有所违背。于是到了游戏中的这个版本中，虽然人声合唱的演唱方式依旧有所保留，但是伴奏中加入了更多的打击乐器，沉重的鼓点使歌曲的整体风格变得有力，让听众有一种被节奏推着走的感觉，同时死亡的无情力量也得到了更加出色地体现。



游戏借鉴的作品

作为一款由众多电影人参与制作的游戏，《活至黎明》不可避免地借鉴了许多美式恐怖片中的成功要素，如果有丰富的恐怖片知识的话，

一定能从中看出一些端倪。不过令人遗憾的是，游戏中没有放入什么令人眼前一亮的彩蛋，不免少了一些惊喜。



《惊魂记》Psycho
导演:阿尔弗雷德·希区柯克
出品时间:1960年6月16日



《闪灵》The Shining
导演:斯坦利·库布里克
出品时间:1980年5月23日

《惊魂记》和《闪灵》两部里程碑式的惊悚片，可以说是为恐怖片进行了全新的定义，与恐怖主题相关的作品对其进行借鉴可以说再常见不过。因为这两部电影分别开启了具有各自特色的拍摄风格，所以只要内容与之相关的艺术作品，几乎都会被视作对其进行了借鉴。而这两部电影也是《活至黎明》官方惟一承认进行了借鉴的作品。在游戏中，关于《惊魂记》的直接借鉴其实并不多，但其中一个却贯穿了游戏始终。当玩家在游戏中，停止操作几秒钟，游戏镜头就会变为对游戏角色的面部大特写，这种将被摄物填满整个画面以营造出令人不安和压抑的方式，就是取自《惊魂记》的拍摄手法。另外在游戏中当玩家发现地下室里面萨曼莎的假人时，这个假人回头的镜头就完全照搬了《惊魂记》最后一段影片的镜头。另外在游戏中约书亚是有人格分裂设定的，虽然最终在并没有得到什么出彩的体现，不过人格分裂犯罪



这种设定最初也是起源于《惊魂记》，所以也可以说游戏在这方面进行了借鉴。

至于《闪灵》，游戏的借鉴则更加多样，首先在游戏序章结束后，响起开头曲的几个镜头，这里几乎使用了和《闪灵》开头是一样的分镜，静谧的大山与公路孤独驶过的汽车，这种对于压抑气氛的营造，让游戏的开场几乎和电影中如出一辙。不过与电影中库布里库使用不和谐音乐搭配冗长的驾驶画面让人觉得压抑，同时展现山庄偏僻位置的同时，游戏在开场曲中加入了许多多余的元素就让两者高下立判。另外游戏中华盛顿山庄的整体气氛营造也和《闪灵》中的大饭店极其相似。如果抛开戏剧构成上的些许差别外，你会发现两个作品的故事都发生在冬季的大山里，故事中的主角都因为这样那样的原因被困在其中，然后突然出现了一个疯子要将所有人至诸死地，甚至就连“双胞胎姐妹”闹鬼的设定都有不少共通之处。可以说直至温迪戈这种怪物的身分完全亮明之前，游戏处处都存在着《闪灵》的影子。另外如果各位读者对《闪灵》开始时托兰斯一家在车内的对话还有印象的话，就会想起来他们谈论过大饭店所在的山中，曾有一些驴友被困山中而导致同类相食的结果，这个设定和游戏中的矿难何其相似。



除了以上两部影片之外，《活至黎明》其实没有借鉴太多其他作品的内容。不过因为要撑起十个小时的游戏内容，所以《活至黎明》中还是杂糅进了许多恐怖片的元素，所以或多或少还是能看到不少与其他恐怖片中相似的内容。不过以下的这些所谓彩蛋，都是笔者个人脑补出来的，制作方并没有承认这些内容，所以仅供各位读者娱乐。在本作中，第一个比较紧张的吓人桥段出自克里斯多佛在地下室假扮僧侣吓唬萨曼莎和约书亚，如果大家仔细看克里斯多佛的面具的话，就会发现这个类似曲棍球面具的原型和《黑色星期五》中杰森的面具非常相似。而麦可在黑木山中捡的的矿工面具，则和《恐怖情人节》中的矿工面具杀手的那个很是一样，另外在这部电影中作为第一凶器的消防斧在游戏中也有相当多的戏份（不过作为应用极广的凶器，各大恐怖片中都经常会出现消防斧的身影）。



约书亚使用机关欺骗克里斯多佛的桥段，则从一定程度上借鉴了“《电锯惊魂》系列”电影，尤其听到约书亚使用录音说出“I want to play a game”这句话的时候，简直



感觉在玩《电锯惊魂》的游戏一般。再有就是在游戏中频繁出现的猪头，在肠子等脏器被约书亚掏出做了道具以后，猪头也算是起到了物尽其用的效果。而恐怖片中最经典的猪头造型，也是出自“《电锯惊魂》系列”。

温迪戈无法看到静态物体这个设定，其实类似的作品还有很多。不过作为国人，相信大家一定会想到当年风行一时的港产僵尸片，这些影片中靠闭气就能躲过僵尸的设定，是不是和遇到温迪戈就不能乱动非常相似呢？



最后关于游戏中提到的黑木山（Black wood），这个名字也是大有来头，首先在历史上有位名叫阿尔杰农·布莱克伍德的著名恐怖小说作家，就曾经在他的作品中提到过温迪戈这种怪物。而且美国还曾经流行过一部名为《布莱克伍德庄园》的恐怖小说，所以说布莱克伍德这个名字也和游戏内容非常的契合。而游戏中提到过的约书亚的父亲鲍勃·华盛顿所拍摄的获奖恐怖片《血腥修道院》，在现实中也恰好有一部同名电影，而且游戏的编剧拉里和该片导演还是生活中关系不错的朋友。

如何恐怖

关于恐怖电影，经过多年的拍摄总结，对于恐怖桥段的设计，业内已经有了几乎是约定俗成的一套手法。依据其表现方式基本分为以下几种：通过耐人寻味的镜头，创造一种令人细思恐极的效果；在剧情发展的同时不断铺设线索，在最后时刻令观众有一种恍然大悟的惊愕感；依靠音乐和布景等效果，营造出令人不适的环境氛围；使用断肢、血浆、怪物等实物刺激感官；突如其来的各种惊吓。相信对于上述的这些手法，经常看恐怖片的读者一定都会深有体会。就技巧而言以上几种手法存在高低之分，想要以不那么恐怖的内容，达到令人害怕的效果，必然要困难许多。不过这些手法也都各有一些受众群体，好像有些人对断肢或者惊吓完全免疫一般，有些不重视细节的观众则往往觉得直接的恐怖比拐弯抹角的营造气氛要爽快许多。

说回游戏，在《活至黎明》宣传初期，制作组就强调游戏内容会更加偏向美式B级片风格，而游戏表现也确实如此。在游戏流程中，前期使用了大量突如其来的惊吓，来达到所谓恐惧的目的。而当众人进入山庄后，则开始通过营造环境的未知感，让玩家在环境中产生压抑和不适的感觉。温迪戈出现后则开始从视觉上给予玩家最直接的惊吓，这些手段也是游戏中最主要的吓人手段。严格上讲，在主线剧情之外，约书亚和希尔医生的部分，游戏中也用到了上述的前两种手段。关于约书亚的身分和诡计，还有在心理咨询室中希尔医生的一些细节，其实都有些上乘的恐怖表现手法存在。不过可惜的是，受困于游戏这种独特的载体，并不能通过类似于电影剪辑的方式增加戏剧张力，最

终这些细节的包袱反而在游戏中归于平淡。

在游戏的测试过程中，Supermassive Games 邀请了很多玩家进行游戏的评测，在游玩时他们会为玩家佩戴一种叫做“电流反应感应器”的小装置，这种装置类似于测谎仪一样，它会监测玩家在游玩时的心理状态，通过测试，Supermassive Games 能够了解到游戏中设置的桥段是否真的吓到了游戏玩家。这种测试极为直观，通过玩家在游戏时生理状态的变化，他们就可以知道这些内容起到了怎样的效果。所以在实际游戏中 Supermassive Games 还在一些比较重要的剧情点设下了摄像头拍摄功能来录制玩家的窘态。不过与之相对的，这样的方法也有着其不足之处，因为直接通过对被测试人的状态来反馈游戏内容，只能得到一些表面的反应，比如玩家在游玩中，可能会被同一个梗吓到很多次，但是当玩家放下手柄去回想这些吓人的内容时，却发现其实它们并不能给自己留下深刻的印象。其实就恐怖片及惊悚片的发展进程来看，所有成为经典的影片都会留给观众一些能够不断思考的内容，这样才能真正让人从心里面感觉到恐惧，也只有这样才能称作是恐怖的艺术。



之于电影，作为游戏

虽然《活至黎明》的定义是“交互式电影游戏”，但实际上它还要更加偏向于电影的制作方式。在游戏的创作初期，制作组最先开始的工作内容是为游戏剧本绘制分镜图，就如同希区柯克在拍摄影片前一样，Supermassive Games 为游戏的每一段剧情都绘制了分镜，之后再以此为根据进行游戏的制作。如果以游戏的眼光去审视本作，玩家会发现实际上它只有三种操作内容，角色移动、照明光源控制以及物品触发。其他的所有游戏内容都是经过制作组先行录制而成的，比如在游戏中，玩家有几次开枪的机会，可以选择瞄准和射击等操作，但实际上这些开枪的动作也都是经过预先录制的，其实玩家进行的所谓开枪操作就如同打开一扇门或者调查一件收集品一样，将光标移动到目标位置，然后按键互动而已。所以以电影的眼光来审视这款游戏，绝对比用评判游戏的方式来的准确。



就剧情而言，编剧自己也说过他在设计人物时，第一要务是要让玩家能够快速地将自己带入到这些角色之中。所以游戏中的几个青年各色鲜明到了几乎有些刻板，每个人青少年玩家都能在这些角色身上找到与自身相同的共性，这种做法诚然让游戏的基调更贴近玩家，但实际上也为角色之间的戏剧冲突设下了不小的限制。因为玩家几乎不用费什么脑子就能猜到，这些角色在遇到什么情况时会做出什么选择。而且“神剧情”也注定无法在这些充满了路人属性的角色身上发生。就如同在游戏中，麦克、杰西卡和艾蜜莉与马修之间的四角关系，原本可以延伸出众多剧情，试想如果在温迪戈正式登场前，麦克和马修在野外相遇那一定是一出好戏；如果跌下矿坑的杰西卡遇到的不是马修而是艾蜜莉，那么故事的发展也一定会更加精彩。至于希尔医生和约书亚的部分，这里本来就设计得比较出彩，如果能再将约书亚的精神分裂表现得更加极端，那么约书亚的行为会不会导致阿什莉提前黑化；而且反正在剧情的最后，约书亚都注定会被温迪戈带走，那为什么还要在游戏中为这个角色设计一段无力的洗白，干脆让他一黑到底不是更有看头。众所周知类似《惊魂记》和《致命 ID》这样的精神疾病罪犯，在影片的最后其实都是疯狂的人格占据了身体，个人认为即使考虑到要推出续集，那么给观众一个完全黑化的约书亚绝对会比看一个秃头的食人怪物要来的精彩许多。至于结局方面，虽然游戏用约书亚变为温迪戈留下了一个半开放式的结局，这种手法对电影来说已经足够留下悬念，但是如果要支撑起一个十数小时的游戏，分量就明显不足。像游戏发售时所说的几十种结局，在游戏中就完全并非玩家所期待的那样有众多结果完全不同的结局。这些所谓不同的结局，也只是八名角色到底有几人存活简单组合问题。剧情的孱弱也无法给人那种深入骨髓的恐怖，吓人桥段几乎全部敷于表面，坦白讲放下手柄后，本作的剧情真的很难给人留下太深的印象，作为一款电影游戏，《活至黎明》只能算及格水准。



说回到游戏，如果我们拿《活至黎明》与同类游戏《暴雨》或者《超凡双生》来做个比较，就不难发现，《活至黎明》非常努力地为游戏打造出了许多细节，它显得要比两位前辈更加注重一些微小的点。比如在一次选择中，如果麦克的打火机丢了，那么在之后的游戏中他一定会有其他合理的手段得到新的火源，可是玩家又有几人会在乎这样所谓的细节，其实就算麦克直接从另外一边口袋中再拿出来一个备用打火机，也很难会有人去质疑。作为一款游戏，它为了追求这些无所谓的真实，反而忽视了作为一件艺术作品原本需要的生活中不可能出现的惊奇感。尤其作为一款交互式游戏而言，游戏结局部分的单薄实在令人有些难以忍受，原本在看过了全员生还的结局后，带着满心期待，来到二周目打出了全员死亡结局之后，玩家们却发现自己只能看到一段死亡回放和演职员名单，这种心情简直比在电影院里面等片尾彩蛋却遇到放映员直接关机来得还要恶心。另外关于角色的属性值设定和伙伴友好值，这个看上去十分丰富的系统，在游戏中则干脆被制作组忘在了九霄云外。所以作为游戏而言，《活至黎明》要改进的地方还有很多。

不过无论如何，本作已经获得了成功，虽然找出了这样那样的问题，可是至少第一遍游戏过程中，笔者还是能够被游戏所吸引。如今《活至黎明》这块牌子已经有了自身的价值，针对 PS VR 而打造的《活至黎明 血脉责张》已经进入了开发，游戏的正统续作也确定会推出，如果第一作可以视作 Supermassive Games 的试水之作而宽容地降低评判准则的话，希望系列在今后的发展中能够进化的更多，让《活至黎明》真正成为一款令玩家“谈之色变”的恐怖游戏品牌。







文 果汁 美编 sienna

本次为读者带来的内容是《无夜国度》于10月15日推出的免费DLC"追忆的记录"，也就是所谓的前传小说。小说讲述了主角阿娜丝如何成为一个半妖，又是如何与琉莉蒂斯相识的过程，故事的主色调与游戏内容相符，充满着悲伤却又甜蜜的色彩。其中1～3、5、6章都是以阿娜丝的第一视角讲述，第4章则是琉莉蒂斯的第一视角。其中于通关后追加的第7章节"夜"承接了游戏的结局，并展现了游戏里的妖魔之主——夜之君王以及初代圣女路德盖特的真实心境，建议于通关后再阅读。

追忆的记录

——《无夜国度》前传剧情小说

No.1 深渊

周围一片漆黑。

在不知是哪里的地下深处，我似乎被锁链拘束着。

维持这幅模样到底经过了多长时间呢？

是在那一天被倔强的骑士们所追赶，虽然拼命抵抗但始终力不从心，然后被抓进来的吗？

还是说，在很久很久以前……甚至连记忆都不存在的时候，我就已经被囚禁在这片黑暗中呢？

"这就是传闻中的'那个'吗？"

突然响起了一个声音，撕破了这片静寂的黑暗。冰冷的、又似是嘲弄般的声音。

但是，那又却是让人感觉有些怀念的音色。

"是的，是非常强力的邪妖，投入了数名圣骑士级别的精英才总算压制下来了。"

"我听说是半妖？"

"……说不定原本是这样，但这东西已经完全坏掉了，与邪妖没什么区别。我认为应该尽早处分掉。"

"哼……"

传来沉重的栅栏门被移开的声音，还有逐渐靠近的脚步声。

"危险啊！"

即使响起制止的声音也不闻脚步声有所停顿，没过多久，就有人站在我面前了。

"你的名字是什么？"

"……"

"没用的，别说是对话了，连互相理解也做不到。"

"是这样吗？你已经不是人类亦非半妖，仅仅是成为一个邪妖了吗？"

……没错。

我已经不是人类了。

自从那天接触苍之血以来——

"在很长时间里一直在狩猎邪妖的半妖，那就是你吧？你是为了什么而战，仅是为了追求苍之血吗？只要尽情沐浴在苍血之下，就能成为真正的邪妖。那就是你的愿望吗？"

……我的、愿望。

那种东西，我不知道。

但是。

（……活下去……）

这是那孩子的愿望。

即使被困于多么深沉的黑暗也好，所以，我开口了。

"不……对……"

"……"

"怎么可能！？"

"我不是什么……邪妖。我是，我是……阿娜丝！"

"确认邪妖的活性化！赶紧让骑士过来！这里很危险，请马上撤退！"

总算取回些许的视觉里所映照出的，是边催促撤退边把另一名男子丢在这里，抢先逃跑的工作人员的身姿。

在现在的我面前，他会如此惊慌也无可厚非。

在意识变得清醒的同时，体内的苍之血也开始骚动起来。再这样下去我又会再次被那片黑暗吞噬，如果这样的话，这次就真的会变成普通的邪妖了吧。

本该如此。

但眼前的男人仿佛完全没有恐惧，也没有要逃跑的举动，只是露出悠然自得的微笑。

"初次见面，阿娜丝。这就是让你作为人类生存下来的原因吗，实在是让人倍感兴趣。"

男人把手伸过来。

从他手里扩展开来的，是比我体内的东西更为深沉的黑暗——

"黑色的……蝴蝶！？"

"来吧，告诉我更多关于你的事，阿娜丝。"

如同怒涛般涌来的黑蝶群在转眼间就覆盖了我的身体。就连心也要摧毁那般浓厚的黑暗，让我连悲鸣的时间也没有便失去了意识——

No.2 失乐园

那一天与平常没什么区别，是非常普通的日子。

我与她一同前来采集药草。虽然这里距离村落较远，但却是山贼或野兽不会出没的安全场所，是我们两人经常一同前来的地方。

就算万一有什么危险也没关系。只要我保护她就好，比剑术的话我不会输给附近的男人。从小时候开始我就是一直这样守护着她。

“阿娜丝……”

“怎么了，找到药草了吗？”

“虽然是找到了……看那里。”

露出困惑表情的她所指的，是在悬崖稍微下一点位置的药草。因为是个挺深的悬崖，如果失足掉落的话，大概会很不妙吧。

“偏偏是在那样的位置啊。”

“嗯……虽然很遗憾，还是去找其他的吧。”

她失望地耸下肩膀，叹着气说道。

“但这是不怎么容易能找到的药草吧？”

“那是……虽然是这样。”

毕竟是要用来做贵重的药，材料的珍稀度可想而知。

如果有那种药的话，一定有生命能被拯救的——作为村庄里的药师，她用坚定的语气这样说着。

她那在无法拯救的小生命面前，悔恨地哭泣的表情浮现在我眼前。

那样的话，我要做的事就很明确了。

“知道了，等一下。”

“阿娜丝！？”

没有给予她阻止我的时间，我从悬崖那边滑下去，一边慎重地寻找能立足的地方。

“哎呀。”

“啊啊啊！阿娜丝！”

作为立足点的岩石崩落了，身体也跟着下滑。我拔出匕首插在岩石的间隙上，总算是支撑住了身体。

“没问题没问题。”

我对探出身子盯着这里的她挥手。不知该说幸运还是不幸，我正巧来到了距离目标药草处不远的地方。

为了不伤到药草轻柔地摘取出来，然后往崖的斜面慎重地攀登上去。这次没有发生意外便爬上来，并站在她面前。

“给，久等了。”

我把药草交给她，但是她连看都不看一眼，便突然以强烈的势头冲入我怀中。

“呜……等，很难受啊。”

她似乎没有听到我的抱怨，只是紧紧地抱住我，并流下大滴的眼泪。

……我投降，比起多么危险的工作，我最受不了这个。

“……冷静下来了？”

稍微过了一段时间，她终于肯放开我。但鼻子还是红红的，一副抽抽搭搭的样子，然后一下子就把身子别过去。

“……我心脏都吓得快停了。”

“对不起，让你担心了。”

“阿娜丝总是这样乱来……还是为了我。”

“没有这种事……”

“就是有！因为我的错导致阿娜丝你有什么万一，那我……我……”

“……真的对不起。”

我抱着似乎又想哭起来的她的肩膀，拉到自己身边。她用红红的、满含泪水的眼瞳看着我。

“我说着是为了你，但却伤害了你，真的很抱歉。”

“……不对，不是这样的，我是想说……”

“我明白的。”

对于她拼命想要编织出语言的嘴唇，我缓缓地伸出食指，放在了她的嘴上。

“我和你约定，绝对不会让你孤独一人。”

“……绝对喔？”

“一定。”

我坚定地点点头，总算让她露出了笑容。

那个如同花一般绽开的笑容，我起誓要一直守护下去。

但是。

突如其来的闪光，宣告了一切的终结。

“！？什么，刚才的光是？”

从遥远的彼方处迸发的闪光，稍微延迟才响起的轰鸣音。

然后就是瞬间从天而降的，苍蓝色的——

“好热。”

被蓝色的雨滴所触及的部分，就像被灼烧那般炽热。不，不止如此。就像是体内入侵了异物，然后要把原本的一切给替换掉那般可怕。这肯定是一种非常不好的东西。

“快逃！快点跑去能躲雨的地方！”

我一边这样说着，一边抓住她的手奔跑起来。可恶，为什么挑了这么个日子来摘药草呢？

为了寻找能躲雨的地方，我咬紧牙关四处张望。然后发现刚才的岩石崩塌那边有个小小的洞穴，如果是一个人的话说不定能塞进去。

“往那边！”

我抱着她，像是要从悬崖那里摔下去般跳了下去，总算是在洞穴那边停了下来。

“这个大小的话能进去，快——唉？！”

就在我确认了洞穴的大小，正打算把她压进去的时候。背后却反而被强硬的力度推动，就那么滑进了洞穴里头。

“你在做什么！？”

“……”

她没有回答我，只是一直微笑着。

就像是要从不断下降的苍之雨中守护我般，她的身体在塞着洞口的同时覆盖了我的身体。

“住手！为什么要做这种事！”

果然，她还是没有回答我。只是紧紧地、紧紧地抱住我。

我无法挥开她的手，明明只是那么纤细的手腕。

重物由我来负担，让她远离一切可怕的事物。从今以后由我来守护她，明明才刚起过誓的。

但是，为什么这时候我却什么也做不到……！

“……阿娜丝。”

终于，她呼唤了我的名字。

她微笑着，即使全身残破不堪，那份笑容却比什么都要美丽。

“……活下去……”

然后，那份抱紧我的力量，一下子就消失了。

“呜……呜啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！”

挥洒大地的苍蓝之雨、雨、雨。

得知那是夜之君王的血已是很久之后的事了。过于暴露在苍雨下的她连邪妖也没法变成就殒命了，而我即是——

“……原来如此，着实有趣。”

能听到声音，一股似是嘲弄，又带有些许慈悲的声音。但也只像是乐在其中的混账声音。

“即便因长生而受到损耗，几乎失去所有记忆……但这段记忆正是支撑你活在人类边缘



的——或者说，是一种诅咒。”

啊啊，吵死了。难得看见怀念的梦境。

虽然再也不想梦见，但似乎在梦里发生了什么绝对不能忘记的东西。

当我清醒时，发现我独自一人坐在昏暗的监牢里。原本应该拘束着我的锁链已经不存在了。

牢门维持开启的状态，没有任何一个监视者。

眼前是一张黑色的信纸。

即使我有不详的预感，但也似是被不明力量推动那般拿起黑色信纸，打开了封筒。

“给亲爱的师妹。让我给予你生存的场所与使命吧。尽情去狩猎邪妖便好，我会作为师兄去引导你。”

……这是开什么玩笑。

我直接把黑信纸捏成一团。

“即使不给我什么生存的场所，我也会活下去的，因为那是我的——”

……我的，什么呢？

我给身体倾注力量，站了起来。如果说是狩猎邪妖的话，那就正中我下怀了。

我从黑暗的底层，慢慢地向着光芒所在处前进。

No.3 睡美人

“阿娜丝大人，请问你在哪里呀？”

“似乎哪里都找不到。”

“难道不是因为你太缠人了吗？明明我和她做了一起吃午餐的约定……”

“约定？那只不过是你自顾自的……”

“好了别吵啦，去那边找找看吧。”

女孩子们一边吵闹着，一边往走廊那边跑去。

在窗外躲着的我，叹了一口气然后站起来。

“到底是怎么回事，真是的……”

自从转来以来就总被学校里的女孩子纠缠。

大概是因为外来者很少见吧。

擦擦身上的冷汗吧、我这样想着把手伸进口袋里寻找手帕，却摸到某种坚固纸质的感触。

“……啧。”

这是黑信封，为什么每一次都要这样神不知鬼不觉地藏起来呢？虽然我都厌烦这样的惊喜了，但毕竟也不能无视掉，只能打开看看。

“受欢迎是件好事，但是你还有守护圣女候补的重大使命，这点不要忘记了。关心妹妹的师兄上。”

“就算不提醒我也知道！什么受欢迎嘛！”

我把黑信纸咕叽咕叽地扭成一团然后毫不犹豫地扔掉，也不知道这信是什么构造，丢出去后黑信纸就整个变为灰尘后消失了。

——这间“学校”表面上是良家子女学习的名门学校，但实际上却是和教皇厅联合，聚集拥有“司祭”素质的孩子，并培育她们的场所。

司祭负责支援与邪妖战斗的骑士。

然后，优秀的司祭似乎能成为“圣女候补”。



被教皇厅派遣来秘密地守护这样的逸材就是我这次的任务。

……明明该是这样的。

“第一天就丢失了护卫对象的行踪，如果被那个师兄知道了的话，他一定会喜出望外地说些挖苦我的话吧。”

当然，我的真实身分是保密的，所以形式上是作为普通的转学生转入这间学校的。我觉得如果行为过于轻佻而导致引人注目会很困扰，所以就尽量表现得和蔼一点，结果不知道为什么就被女孩子们包围起来了。

但是在她们之中并没有护卫对象的身影。

别说是她们里面了，连教室里也找不到她。

“……不会吧。”

虽然没有感觉到邪妖的气息，但万一发生了什么，那就是不得了的大失态啊。

这次是出于别的意义上擦拭流下的冷汗，我开始寻找她的踪影。

几间教室。

讲堂。

食堂。

教室。

舞厅。

“……这间学校真是毫无意义地宽广啊。”

但是，无论哪处都找不到她。

这下说不定真的麻烦大了，我不禁咬紧了嘴唇。就在此时——

“喵～”

“……猫？”

不知从哪里出现的黑猫，一边摇着尾巴一边看向这里。

“什么事，现在我可没有空陪猫玩。”

“喵～”

我用掺杂了不满的声音回答它，闻罢黑猫便慢慢地迈步走了。

然后，它稍微走几步后便停下来，再次往我这边回头，又开始喵喵叫起来。

“‘过来这边？’……不会吧。”

猫来给我带路什么的，简直就是天方夜谭。

我这样想着，却不知为何就那么跟着猫走了。

最终目的地是学校外的花园，这片花园说是外围森林里的一部分也没问题。

在某片树荫下，有一名睡得很安稳的少女。

“和资料里的身形一致，护卫对象确认……大概吧。”

真是的，为什么她会在这种地方睡着啊。

一瞬间还以为她被邪妖袭击了，如果那样的话她也太平静了。

听着她漏出的安稳呼吸声，我一边慢慢地接近她。

就在我用双眼确认她面貌的时候。

——一瞬间，我的呼吸停顿了。

漂亮得让人惊讶的孩子，这是绝对没错的。

但是，我并非因此而惊讶。

为什么，会这么……对了，这种感觉是……

很怀念、很高兴、又悲伤。

但，我果然还是……感到高兴，吧？

（阿娜丝……活下去……）

“……唉？”

刚才的是……？

“喵～”

“——！”

完全没有紧迫感的鸣叫声把我拉回了现实。

我到底在想什么啊。刚才的焦躁与不耐烦漂亮地消失了，明明就快要想起什么很重要的事似的……

“喵～”

“……闷头苦想也没用吗，现在必须得考虑完成任务的事呢。”

总而言之，先叫醒这孩子吧。

护卫对象的名字确实是——

“琉莉蒂斯，醒醒。”

虽然我这样搭话了，但她完全没有要醒过来

的意思。这次我选择轻轻地摇动她的身体。

“琉莉蒂斯，你醒醒呀。”

“唔……纸杯蛋糕……”

纸杯蛋糕？

这算什么梦话。

“琉莉蒂斯～”

“唔……唔唔……”

睡美人终于开始苏醒了。

她稍微揉揉脸，便慢慢睁开了眼睛。

浅棕色的瞳孔还没有对上焦点。正巧与我那近在咫尺的琥珀色眼瞳对上视线。

“……？”

我对看起来意识还没清醒，觉得不可思议般地侧着头的她开口了。

“在这种地方睡觉的话会感冒喔。”

“——！”

我本来是打算不惊动她才说出刚才那番话的，谁知道她马上瞪大眼睛，身体也变得僵直起来。

然后她慌慌张张地站起来，抱着的书也掉了下来。

“那个，对不起，我——”

“不，我才要说抱歉，吓到你了。”

本来我打算帮她捡书而低下身子，但是琉莉蒂斯比我更早一步地捡好了书，并抬起头来。

“真的很抱歉……啊！”

“呜！”

看到了，星星。

低下头的我和全力抬起头的她正好撞个正着，撞得我感觉满头被星星环绕似的。

“不，没关系……你才是，没事吧……”

“真的很对不起！很感谢你叫醒我！”

……她说完后就那么跑掉了。

她满脸通红地全力奔跑……在跑之前就摔倒了。在我赶过去之前又再次道歉般地点头哈腰，站起来后又跑掉了。

还不断说着“抱歉”和“谢谢”。

“……那算什么呀。”

我苦笑着，有种真心想笑出来的心情，真的很久没试过有这种感觉了。

她绝对会在奔跑途中再次摔倒吧，或许应该赶紧追上她的。

这样想着迈开脚步的我，完全没有注意到那只黑猫不知从何时开始就失去踪影了。

No.4 视线所在

迷迷糊糊地醒来后，最初映入眼帘的是那神秘的琥珀色瞳孔。然后是非常接近的、一直盯着我的美丽脸庞。

虽然这样形容女孩子不太好，但她很适合“精干”这样的词语。

“在这种地方睡觉的话会感冒喔。”

但这样的人，说出的声音却非常温柔。

这是多么优秀的人啊，我不禁这样想着。

同时我也惊觉了，为什么，这个人是——

“琉莉蒂斯！”



在听到声音的同时，我被某人抱着腰拉去了她那边。

眼前是楼梯，似乎刚才我还差一步就会从楼梯上摔下去。

“你又在发呆……你原本就有在空无一物的地方也能摔倒的特技，不好好注意是不行的。”

我转过身去所看到的，是刚刚才想着的她的身姿。

她眉头稍微皱着。

“对不起……谢谢你，阿娜丝……大人。”

脸变得通红的我低下头后，阿娜丝的表情变得越发不高兴。

“大人……为什么要这么叫啊，我们明明是同级生吧。”

“因为大家都这么叫啊……”

“算了吧，别连你也这样。”

“对，对不起。……那，谢谢你。”

她总是在我陷入困境的时候伸出援手。

我察觉到现在的姿势是被她从背后抱住，我赶紧道谢后便逃走了。

……然后，我又摔倒了。

这次我在被阿娜丝扶起前就站了起来，压着变红的鼻子冲入了教室。

“没事吧？”

同班同学互相苦笑着，担心着我的笨拙。我真的感到非常不好意思。

“谢谢……我没事的。”

“但这不也算赚到了吗？被那个阿娜丝帮助……”

“不，不要这样说啦。”

在一个月前转入学校的阿娜丝，现在已经是很受欢迎的人了。这也难怪，毕竟她有着一副清爽而漂亮的面容。

性格也很干脆，语气有些像男孩子。运动神经也很好，要是有谁像刚才我那样陷入困境的话，就会飒爽地过去帮助她。简直就是女孩子所梦想的“王子大人”本人啊。

所以我也能理解有一部分孩子会称呼她为阿娜丝“大人”的心情。

这样受欢迎的她，其实也是我的室友。我们在寄宿舍里是居住在同一个房间，因为初遇的场景是如此尴尬，所以在那之后她被介绍来当室友的时候，我真是羞得想钻进洞里去。

教室里突然有阵小小的骚动，往那边一看原来是阿娜丝回到教室了。虽然感觉她往这边瞥了一眼，但是她瞬间就被女孩子们包围了。

“看吧，果然在盯着看。”

“……哎？”

在被同班同学指摘后，我终于回过神来。一不小心就盯着阿娜丝看了。

“你难道没有自觉？你目光总是追着阿娜丝不放啊。”

“我，我觉得没有这种事……”

“没事没事，我懂你的心情，毕竟她挺帅的呀。”

……帅气，那确实没错。

凛然的阿娜丝很引人注目，但是。

“其实我也是阿娜丝的粉丝，话说，她在房间里是怎么样的感觉？告诉我嘛。”

“咦？那个……”

但是，在初次见面那天，从看到那双琥珀色的瞳孔开始，我就很在意她的事。理由则是……

“你想成为司祭吗？”

在某个休息日，我在宿舍的房间里读书的时候，阿娜丝突然投来这么一个问题。

平常的话，阿娜丝一般不会主动向我搭话。虽然她一直都很亲切，在我感到困惑的时候都会第一时间过来帮忙，但还是有保留一定距离的感觉。

果然还是给她添了太多麻烦而被讨厌了吗？因为我是这样想的，所以当她主动过来搭话的时候，我就感到非常高兴。

“当然了，我想成为优秀的司祭——”

我尽量做出模范的回答，为了掩饰我喜悦的心情。

"你知道司祭要做什么工作吗？"

阿娜丝的表情稍微变得险峻，开始面朝向我。

……她在生气？为什么？

"虽然不清楚详情，但大致上就是辅助骑士大人吧？"

"……"

"那个，万一受伤的话就帮他治疗，然后是……对了，说不定要做便当送给骑士大人呢。"

"……你这个人，真的是。"

脱力的阿娜丝低着头，垂下了肩。

似乎被她嘲笑了，我说了什么奇怪的话吗？

"说不定也会有这样的工作呢，但重要的不是这点。"

"……？"

"你自己也说了吧？司祭是辅助骑士的人，和邪妖战斗的骑士。……也就是说，司祭也经常身陷险境。"

"那是……"

确实，我并没有认真地考虑过这个问题。

象征"夜晚"的邪妖，还有亲身参与和它们战斗的问题。

"不应该跟邪妖扯上关系，你还是好好考虑一下吧。"

"……嗯。"

对于阿娜丝真诚的建议，我不得不点头同意，但是。

"那样的话，阿娜丝呢？"

"……唉？"

"阿娜丝为什么要入读这间学校？"

这间学校有转学生这件事是十分稀奇的，至少在我所知范围里只有阿娜丝一人。所以我认为她是有着很高程度的素养，然后被作为特例迎入这间学校的。

"那是，也就是……"

这时候，阿娜丝很明显地露出了"糟糕啦"的表情。即使拥有素养，也不一定是自愿往那条路上前进。

如果我能察觉到她也有她的隐情就好了，恐怕是我获得了能这样和她交谈的机会而变得得意忘形起来了吧，完全没有看气氛说话。

"而且，你在来这间学校前待在哪里？仔细想想，我完全不知道阿娜丝以前的事呢，明明已经生活在同一间房里好几个月了。"

"……"

"阿娜丝？"

"那种事，怎样也无所谓吧。"

那是第一次听到的、冰冷的声音。

我那兴奋的心情一下子就被吹散，不禁闭上了嘴。阿娜丝也紧咬着嘴唇，低下了头。

"……对不起。"

我只得这样低声说着，这下真的会被讨厌了。

这样一想，胸口痛得自己也觉得不可思议。

但是下一个瞬间，温暖的手掌包围了我的脸颊。

"这边才是，抱歉，用这样苛刻的说法。"

那近在眼前的琥珀色瞳孔，还有安稳而温柔的笑容。

啊，但是，果然——

"……为什么？"

"哎？"

"为什么……阿娜丝总是……"

在教室里被大家包围的时候也是。

在帮助他人的时候也是。

——偶尔，像这样盯着我的时候也是。

"为什么，阿娜丝总是露出很寂寞的眼神呢……？"

"……！"

阿娜丝深吸一口气，瞪大了眼睛。

这次才真的是，有什么被粉碎了。

No.5 约定

"圣人祭总算会在下周举行了，从明天开始授课也会暂停，各位需要帮忙做各种各样的准备……"

班主任在教坛上持续着说明。

圣人祭，即是祭奠与邪妖战斗、为人类奉献自身而被列入"圣人"行列的人而举行的祝祭行事。

……即使是长期与教皇厅扯上关系，我也没见过圣人呢。与邪妖战斗的，只有像我这样除了战斗以外没有其他才能的骑士。

这样的话说不定我哪天也会被列入圣人的行列，即使是说笑也笑不出来。

圣人祭似乎在这个镇上会被特别盛大地举行。

果然不止是这间学校，是连这个城镇本身也与教皇厅息息相关的原因吧。

为了准备圣人祭，学校会暂时休讲，学生们会作为自愿者到处去帮忙。虽然我觉得这很麻烦，但似乎很多人为能够出镇做与平常不同的活动而感到兴奋。

似是为了端正这浮躁的气氛，老师的语气稍微加强了。

"这绝对不是玩乐，在这个时期也很容易引发事故，请你们千万要注意……"

……对，这就是问题所在。

虽然同学们都认为要担心的是在学校外与人发生冲突或工作中的事故，但并不止是这样。

今天早上，不知何时放在枕头边的黑信封上面也写着警告。

"这个时期在魔术层面上来说会变得不安定，邪妖的行动也会变得活跃起来，千万要注意。"

……似乎是这样。

离开学校的话，就会遇到与平常不同的人。所以要比以前更加注意护卫对象的情况。

……虽然是这样。

感觉到有视线落在身上，我便迅速地看过去。带着些许复杂表情盯着这边的琉莉蒂斯在对上我的视线后，便慌忙别过头去。我也叹了一口气，重新把视线转移回前方。

"为什么，阿娜丝总是露出很寂寞的眼神呢……？"

……从那件事以来，我和她便一直都是这样的状态。

你在说什么蠢话啊——没有像这样当场打哈哈过去是个大失败，这样搞得好像真的被她说中了一样。

寂寞之类的，并没有这样想过。应该是这样的，因为这种感情是……

"那，那个……阿娜丝。"

"——唉？"

回过神时，老师也已经离开了教室，周围变得喧嚣起来。

不知从何时开始琉莉蒂斯就来到我身边，怯生生地和我搭话，我也努力做出笑容回应她。

"喔，喔……琉莉蒂斯，怎么了？"

"那个，圣人祭的帮忙……是我和阿娜丝去购买这个。"

"啊，是这样啊。"

糟糕了，因为在发呆所以没有听到说明，帮忙工作的分担人员似乎已经定下来了。

还好没有分配到其他工作，虽然这大概也是教皇厅的暗箱操作。

"我明白了，那就马上过去吧。"

我迅速地站了起来。

轻轻点头的琉莉蒂斯看起来有些开心，是我想太多了吗？

"那袋东西我来拿，拿过来吧。"

"但是……"



"行啦，没事的。"

我从抱着大纸袋、走得摇摇晃晃的琉莉蒂斯身上拿走了重物，这下我双手都抱着一堆东西了。真是的，虽然不知道是谁定下来的清单，但这绝对不是拜托给两名女孩子购买的量吧。

……不过亏得这点，保持这个状态的话我不用被她看到表情就能完成工作了，虽然也看不到她的脸。

"真的很抱歉。"

"没问题，你也知道我力气挺大的。"

"不止是今天的事，我似乎总是给阿娜丝添上负担。"

"……你在说什么呢，没有这种事。"

一瞬间，有种被她察觉到我在保护她而产生的不自然感，果然还是想太多了吧。

"明明是这样，我却说了失礼的话……"

"——那件事已经没关系了，对吧？"

"但是……"

"比起那种事，难得来到学校外面，来想想更快乐的事吧。"

虽然只是应付这个场面的话语，但似乎意外地产生效果了。

琉莉蒂斯的表情似是绽开的花般，开心地微笑起来。

"对呢，像这样出来也是第一次。我想和阿娜丝一起在咖啡厅喝东西、购物之类的。"

"嗯嗯。……啊，但是。"

看着她那么开心，连我也变得高兴起来。但与此同时，我也想起自己双手抱着一堆重物的事实。

琉莉蒂斯似乎也察觉了，很遗憾似的皱起眉头。

"那么多的东西也是没办法呢。"

"如果先去喝东西就好了，抱歉呢。"

"不，老师也说过这不是玩乐……"

琉莉蒂斯在勉强找着让自己能够接受的说辞，看来我让她空欢喜了。

从我的立场上来思考的话，不应该再更深入了……但是。

"那，下次再去吧，对，比如说在圣人祭期间。"

"……真的？绝对喔。"

"嗯，我和你约定。"

那个时候的她所露出的笑容，该怎么样形容好呢。

看着那份笑容，我的心里扬起了小小的涟漪。

似乎是察觉到了什么，琉莉蒂斯似乎要露出和那天同样的表情。要是她的笑容就那么消失的话会很可惜，于是我做出了和我不相衬的满面笑容。

"很期待呢。"

"……嗯。"

我不明白我打的算盘有没有成功。即便如此，她还是笑出来了，我觉得现在这样就很好。

"那就回去吧。"

"嗯。"

时间接近黄昏，似乎买东西花了太多时间。我们稍微加快了脚步，踏上返往学校的归路。

回到学校后，我先让琉莉蒂斯返回房间，然后把买来的东西交给负责人。



我们全部买好的事让负责人十分惊讶。看来似乎是在圣人祭之前按顺序买好就可以了，难怪清单上那么多东西，如果是这样的话我希望他能提前说好啊。

不过这也算完成工作了，说不定也不错。我一边这样想着，一边打开了房间的门。

"我回来了……咦？"

但是，房间里没有琉莉蒂斯的身影。

该不会是又在哪里摔倒了吧？

这样苦笑着的我，在看到书桌上的留言后表情僵住了。

"我发现漏买了一件东西，我会赶紧去买回来的！阿娜丝应该很累了所以好好休息吧。"

"笨蛋，到底在想什么啊……！"

我望向窗外，景色已经开始变暗了。

在这种时间里一个人跑出去的话……！

我抽出藏在床下的剑，也不在意别人的目光就从窗外跳了出去。我就这样疾驰在路上，跳过学校的围墙往城镇的方向跑，就算被谁看到也没关系了。

变得暗淡的城镇角落里几乎没有人影，找不到琉莉蒂斯的身影。

但是，要找出她的所在地并不困难，因为——

"就在那里！"

踏进暗夜小道里的剑寒光一闪，然后出现的是目露凶光并转过头来的异型之影。没错，邪妖的气息如此大量地涌动的地方……！

在小路的深处倒下的琉莉蒂斯似乎失去了意识。这样刚好，万幸的是她没有受伤。

"从魔！"

我召唤了从魔们去牵制邪妖，然后自己也挥着剑冲入敌阵。

有一匹稍微较强的邪妖在，不过其他只是小角色而已。这样的话就没有问题，我与从魔们连携作战，把杂兵全部都清理掉，就在我要给剩下的敌人最后一击时。

"阿娜……丝？"

"……唉。"

你这个人，为什么只有在这种时候特别容易清醒过来？

在我注意力分散的一瞬间，邪妖袭击了过来，

"啊啊啊！阿娜丝！"

我在千钧一发之际躲过敌人的攻击，它的爪

子撕裂了我右腕的衣袖。没有留下任何放松的时间，我向敌人使出了最后一击——

"阿娜丝！？怎么会……"

但是我无法避开它喷涌出来的血，全身都被洒上苍血的我，用苍白的面孔注视着琉莉蒂斯。

沐浴在苍血下的人类无法活下去，对，普通人类的话。

"没事的，琉莉蒂斯。"

"……唉？……咦。"

琉莉蒂斯茫然地看着安然无恙的我，又被从魔吓到。

"这也没问题，因为是我的使魔之类的东西。"

"阿娜丝……？到底是怎么一回事……"

"如你所见，我不是人类。"

……这下子，那个约定就无法实现了吧。

"我是半妖。"

No.6 with

"半……妖……"

琉莉蒂斯瞪大了眼睛，深吸一口气。似乎明白半妖这个词是什么意思。

"对，即使被洒上妖魔的血也没有成为邪妖，但是也无法变回人类的身分。这样半成不就的……就是我。"

"……"

"我发誓，绝对不会加害人类。与邪妖战斗是我的使命，来到学校也是为了这个。那个……瞒着你很抱歉。"

"……"

琉莉蒂斯什么也没有说出口。只是用瞪大的眼瞳，紧紧地盯着我。

这也难怪，我这样想着。

但不可思议的是，她并没有感到害怕的样子。还没有接受现实，这样说才对吧。

"请你，不要对其他人说这件事……身边有这样的怪物，你大概会觉得恶心害怕吧，但我也不能就这样被赶出去。"

我说着掺杂了自嘲的话，不过，暴露了真实身分的话，可能教皇厅也会下达撤退命令吧。

……咦？

"……"

第一次，看到琉莉蒂斯的表情改变了。咬紧嘴唇、紧皱眉头，这副表情简直就是在——

"……已经不得不回去了，快走吧，阿娜丝。"

"啊，啊……"

她已经不会再害怕从魔，就这样从侧边飞快地走过。

我用容器回收好苍血，并让从魔们归还，然后急急忙忙地追赶琉莉蒂斯。

……她没有陷入混乱，老实说真是帮大忙了。

但是，到底是怎么回事，她那有着违和感的态度。

对，她的表情与态度——能感到她在生气。我明白是因为我欺骗了她而生气，虽然是明白啦。但是比起这点，不应该是先感到恐惧或竖起猜疑的心情吗……？

为了不引起骚动而返回房间，我抱着琉莉蒂斯再一次翻越围墙。她并没有表现出动摇，只是回到房间后就马上躺上床。

"晚安，阿娜丝。"

"啊，啊……晚安。"

我也躺上床，不自觉地漏出深深的叹息。

在回来的路上，看着完全没有回过头来的琉莉蒂斯，我终于明白了。人类对邪妖抱有的首先是厌恶感，所以她才会有那样的表现。

在明白了这件事后，不知为何胸口似是被刺中一般疼痛。

经过数日后。

在那之后没有再出现邪妖现身的事件，城镇平安地迎来了圣人祭。

我对护卫对象暴露了真实身分的事，教皇厅应该早就有所把握了，但不知为何到现在也没有下达撤退命令。所以我也保持着待机的状态。

琉莉蒂斯在准备祭典的期间，即使已经完成了自己的工作，也很热情地帮助其他的孩子。托福我也几乎没有与她对话的时间，这算是幸运吧。

到现在也没什么要说的话了，虽然我是这么想的。

"阿娜丝，做好准备了吗？"

但不知为何化好妆的她，就这样对我搭话了。

"咦，准备是？"

我也察觉到琉莉蒂斯从早上开始就做着出门的准备了。但我只是认为她是要和朋友出去享受圣人祭。

"真是的，我们约定了吧？一起去圣人祭。"

"那个……那是。"

确实是做了这么个约定，但是……

"我在大堂等你，快点来吧。"

没有等待我的答复，琉莉蒂斯就那样离开了房间。我对自身打扮做好最低限度的检查后，急忙追出去。

我们在咖啡厅里的一角下座。吹来的风十分清凉，琉莉蒂斯很舒服似地眯上眼睛。我的话，即是待在不习惯的地方而感到有些不自在。

喝了一口终于送来的红茶后，琉莉蒂斯用平静的微笑看着我。那种稳重的表情与我所知的至今为止的她实在太不一样，让我有些惊慌失措。

"我有想告诉阿娜丝的事。"

"……是什么？"

"我果然想要成为司祭呢。"

"什……！"

我想都没想就站了起来。发现聚集了周围的视线，我慌忙压低了声音。

"你是笨蛋吗，都遇到那种事了，为什么！？"

"所以我才这样选择的。阿娜丝一直以来都是进行那么危险的战斗吧？"

"那是……那个是，我的……"

"我成为司祭的话，就能支援阿娜丝了。"

"……"

……什么啊，你到底在说什么。

不会有这种事的，因为。

处于茫然的我的手，被她用双手温柔地覆上了。

"阿娜丝。你救下了我，谢谢你。"

"琉莉蒂斯……"

"本来这应该是最先说的话呢，对不起。"

"……不需要什么道谢，因为我只能做那种事了。"

"阿娜丝。"

"对，我除了与邪妖战斗以外什么事也做不成，我是……我是……"

因为我是怪物。接下来想说出这样的话，但是被她强而有力地握紧了手。被她用溢出眼泪而湿润的瞳孔注视着——我就，什么也说不出来了。

"因为你是这样独自一人地战斗，拯救下来的生命，一定有非常多。这种事我是知道的，因为我也是其中一人。"

"琉莉蒂斯……"

"所以我不会再让你独自一人了。为了保护谁而受伤的你，还有你的心，我想让我来守护，阿娜丝。"

……不会，让你独自一人。

似乎曾经做过这样的约定。

虽然是无法实现的预定。

"……我以为你一直在生气。"

"唉？……是这样啊。"

似乎是想起什么，她的脸颊很可爱地鼓起来。

"那当然是会生气啦！你说了什么会感到恶心啊害怕什么的！我怎么会对阿娜丝有这种想法！因为，阿娜丝又漂亮又温柔又帅气又强大……啊。"

这次是琉莉蒂斯很激动地站了起来，沐浴在周围的目光下，她红着脸坐回了座位上。

……我先说好，被这样形容的我才是最害羞的。

"真的……你这个人啊。"

我苦笑着，眼泪快要涌出来了。

琉莉蒂斯再一次握着我的手，我也有力地回握她的手。

绝对不会再放开这双手了，这次一定。

我对我自己与她，还有现在已经不在的谁起誓道。

然后，时间稍微流逝。

我在指定见面的大树下面，阅读着今早送来的黑信纸。

"虽然这次的邪妖挺强的，但还不足以成为你的敌人。我也安排了优秀的辅助役，虽然是新就任的司祭，和她好好相处吧。"

我把信纸揉成一团然后扔掉。

现在吹起了和那天圣人祭一样让人感到舒爽的微风，把化为灰烬的那令人不愉快的文书也吹飞了。

我就那样依靠着树木，闭上眼睛等待了一段时间。

没多久，就听到了踏着草地的轻微足音。我能明白这是为了不在重要的地方摔倒，而慎重地前进着。

不知不觉，我的表情也缓和下来。

我睁开眼睛，注视着站在面前的她。依然美丽动人的她，也用安稳的微笑回应我。

“初次见面，骑士小姐。”

“初次见面，司祭小姐。”

我们同时伸出手，手指交缠在一起，紧握着对方的手。

No.7 夜

“那就是，你的……你们的选择吗。”

在深沉的黑暗当中，他似是吐息那般漏出话语。

回想起来，她从最初开始就没有哪怕些许的踌躇。

是否为了拯救世界而牺牲亲友，她完全没有烦恼这一点，只是一心一意地思考如何拯救亲友。

然后，作为亲友的另一名少女也作出了回应。

那样的话，这其实可以算是意料之中的结局吧。

话说回来，我到底是想目睹什么呢?

他开始自问道。

开玩笑地称之为“妹妹”的少女，从分享了血液的那层意义来说，说不定称其为“女儿”更为合适。

把注意力放在她身上只是偶然而已——本该如此。

无法作为人，亦无法作为邪妖活着的她，在漫长的徘徊与彷徨之中，就连自我也差点失去的情况下，把那一个小小的思念作为居所，拼命地保住了自己。

因为她这种一心一意让他回想起了什么，明知道是无聊的模仿却还是伸出手去帮助她。在她再次遇到无可代替的事物时，他不禁思考着她会走上哪一条路。

没错，就算性情完全不一样，她的这种专情也和某个人很相似。

和那名追求他、并杀了他的女人很相似。

“路德盖特……”

呼唤那个名字的时候，胸口里扬起的浪潮到底是什么呢?

或许他仅仅是想要得知这个问题的答案而已。

把他召唤到现世的是路德盖特。

她爱着这个世界，并格外地爱着人类。同时她也担忧这些她所爱着的一切会迈向破灭。

即便如此，如果她只是在自己力所能及的范围里努力去拯救世人的话，她就会作为圣人而留名。就算作为人类的生涯里充满曲折，也会迎来幸福的临终吧。

但是，她的爱过于深沉，过于一昧了。

她通过制作出“世界的敌人”，让人类团结一致，想要回避破灭的命运。

……这样的她在成功地召唤出他时，首先感觉到的，说不定是深深的失望。

要说为什么的话，被讴歌为传说的妖魔之王，其实并非是散布暴虐的灾厄，只是就这样存在下去也没有问题的、可以称之为自然象征的东西。

但是，即便如此她也没有放弃。

拥有力量的人并没有自我意识的话——那就用自己的意志去挥舞力量就好了。

杀掉了他，并夺取了血液的她成为了世界的敌人。

她那深沉的爱化为苍之雨，覆盖了世界。

为了对抗“夜晚”带来的威胁，人类开始互相合作了。

可笑的是，负责引导人们的其实也是她。作为世界之敌的妖魔之王，与为了拯救世界而牺牲自己的圣女。

她所扮演的到底是哪个角色，即使是他也搞不懂。

要说搞不懂的事，还有她为何要把失去力量的他安置在身边这一点。是对此感到愧疚吗，还只是单纯的监视而已?还是说其实根本就没有理由，只是想让他待在自己身边呢。

偶尔，她注视着他的眼神里到底蕴含着什么意义，他从来就未理解过。

所以才会这样吧。

只要观察着那名少女的旅程，说不定就能明白什么了，他想着这样无聊的事。

但是，她——她们所作出的答案，是仅属于她们的东西。

就算他把这些与什么东西重叠起来观察，也没有任何意义。

“……一切都是，徒劳吗。”

然后，他打算回归黑暗。

同时也察觉到了最后的、亦是最大的疑问。

那就是，关于自己的存在方式。

被欺骗然后被讨伐，力量也被夺取，即便如此还停留在这个世界里的理由是什么呢?

话说回来，当时为什么会回应她的呼唤呢?

培育公然违背教皇厅的——也就是说她的意志的少女，是不是为了复仇呢。她有时候会这样思考着。

但是，他并没有憎恨她。

就算从她那里受到多少伤害也好，也不可能会去憎恨她，要说为什么的话。

“——对不起……”

因为她在哭泣。

担忧着即将毁灭的世界。

目睹着所爱的人们互相残杀。

她决心要玷污自己的双手。

把剑刺入他的胸膛那时候也是，她孤独地流下了眼泪。

他觉得那份眼泪很美丽。

所以，他——

“……呼，原来只是这样吗。”

即使得到了答案，也已经太迟了。

他所培育的少女，让他永远失去了自己一直守望着的圣女。

那样的话，他已经没有想要观察的事物了。

但是在最后，她果然还是在哭泣吗?

只有这一点遗憾残留在心里，这次他真的完全消失在夜里。

（全文完）



文 咎人之剑 编 乙太 美编 咕噜



PS4 PSV

超时空战队 终极版	Capy Games	动作
Super Time Force Ultra		美版
2015年9月1日	本地1人	对应年龄：13岁以上
下载版售价为PS4/PSV：14.99美元		无对应周边

《超时空战队：终极版》（Super Time Force Ultra）是由 Capybara Games 制作的一款 8 位像素风格的横版射击游戏，玩家需要操纵超时空战队不断地穿越时空，与侵略地球的敌人作战。在登陆过 X360、XOne 和 PC 之后，本作于近期登陆 PSN 供 PS4 和 PSV 用户下载。极其独特的 time out 系统和颇为硬核的难度是本作的特点，反复操纵时间使得本来流程很短的关卡有了特殊的玩法。各类角色的乱入也是本作的特色，本次登陆 PS 平台自然也少不了乱入角色，《风之旅人》中的旅行者，《教团 1886》中的 GALAHAD 都在本作登场，特别值得一提的是 SCE 全球工作室总裁吉田修平也会加入战斗，使游戏变得乱斗感十足。本作于 10 月 8 日至 11 月 4 日供 PS+ 用户免费下载，是一款不容错过的佳作。

操作列表

按键	作用
左摇杆 / 方向键	移动
□键	普通攻击 /（长按）蓄力攻击
○键	开启 time out 模式，此模式为本作的核心玩法，可以让时间倒流并切换角色，同时之前使用角色的攻击与行动也不会消失，使用得当的话秒杀 BOSS 只在一瞬之间。
× 键	跳跃
L1 键	角色方向锁定
R1 键	角色位置锁定
L2/R2 键	time out 模式中 L2 为时间倒流，R2 为时间前进。

角色介绍

本作一共有十八名可操纵的角色，每个角色的操作用法都各不相同，游戏开始时只能操纵三人，其他人需要达成条件来解锁。

角色名称	普通攻击	蓄力攻击	解锁条件
JEAN RAMBOIS	机枪射击	前方三个方向持续射击	游戏开始时即可使用
AIMY MCKILLIN	光枪射击，子弹遇到障碍物会反射	激光射击，可以穿过障碍物	游戏开始时即可使用
SHIELDY BLOCKERSON	顶盾攻击	反弹来自前方的攻击，松开□键后放置防御罩	游戏开始时即可使用
JEF LEPPARD	火箭弹抛射	火箭弹直射	在 198X–1 解锁
ZACKASAURUS	啃咬攻击	颜料弹喷射，颜料弹击中目标后会分散	在 1,000,000BC –1 解锁
MERLIN	发射自带追踪的法球	放出魔法阵（持续性攻击）	在 673–1 解锁
LOU DON JIM	光剑攻击	回旋光剑攻击	在 3072–1 解锁
DOLPHIN LUNDGREN	短距离声波攻击，可以穿墙	前方持续射击	在 9600BC–1 解锁
CDR.REPEATSKI	铁拳攻击	向发射前方激光，自身会悬停在空中	进入 DR. ∞ –1 时解锁
MELANIE GIBSON	扇形射击	普通攻击的强化版	在 199X–2 解锁
SQUIRTY HARRY	手枪射击	放出有毒气体（持续性攻击）	Shard 收集率到达 50% 后解锁
DA VINCI	弓箭射击	放置一个持续射出弓箭的装置	Shard 收集率到达 100% 后解锁
RE–BOT	重机枪射击	发射四枚自带追踪的导弹	Glorb 收集率到达 100% 后解锁
STASH	电锯攻击	扇形射击三连击	Glorb 收集率到达 50% 后解锁

角色名称		普通攻击	蓄力攻击	解锁条件
	CLEO	放出回力标，最多放出八个	将放出的回力标向前扔	199X 时代通过后解锁
	SHUHEI YOSHIDA	心形点赞攻击（持续性攻击）	发射推特攻击	Glorb 收集率到达 10% 后解锁

角色名称		普通攻击	蓄力攻击	解锁条件
	JOURNEY	放出四条自带追踪的围巾，同时在身边开启防护罩	将围巾召回身边	Glorb 收集率到达 25% 后解锁
	SIR GALAHAD	机枪射击	电弧枪射击	Shard 收集率到达 25% 后解锁

流程攻略

本作一共有六大关，没有攻略顺序的要求，每大关有三到四小关，全部关卡攻略完毕后开启最终关卡。

收集要素：本作的收集要素为 Glord 和 Shard。每小关都有十个 Glorb 和三个 Shard，BOSS 关有三个 Glorb 和一个 Shard。要注意的是有些 Glord 隐藏在场景里和敌人身上，掉落到地上会碎掉导致收集失败。Shard 平时是隐藏的，在隐藏位置附近使用 time out 之后才出现，除 BOSS 关外，每关的三个 Shard 都分别分布在开始、中间和关底处。

198X



1 通过教学关之后进入第一关，边前进边收集 Glord，在一辆白色的巴士处使用 time out 可以看到第一个 Shard，破坏旁边的水塔会掉落两个 Glorb，前面的卡车里也有一个 Glorb。往前走，迅速破坏门击破敌兵可以解锁 JEF LEPPARD，继续前进，在机枪兵处使用 time out 可以看到第二个 Shard，旁边的井盖下面有一个 Glorb，从上方的梯子走上去可以找到 Glorb，在白色的巴士处使用 time out 可以看到最后一个 Shard，继续向前走即可过关。

2 在第一个绿色炮兵旁边使用 time out 可以看到第一个 Shard，旁边的蓝色井盖下面有一个 Glorb。跳上两个机器兵所在的平台后向左跳到楼顶上可以收集一个 Glorb。之后前进至两个喷火兵处，使用 time out 可以看到第二个 Shard，破坏旁边的紫色窗户可以获得 Glorb。向前走进入地铁，从上面的道路走出地铁后向右走可以见到 BOSS，在此处使用 time out 后可以看到最后一个 Shard。此 BOSS 很弱，如果时间不够的话多加利用 time out 后即可通过。

3 一开始无法对 BOSS 造成伤害，必须破坏 BOSS 两侧的红色部位后攻击才能造成伤害，造成一定量的伤害后 BOSS 会掉落 Glorb 同时修复红色部位，BOSS 上方有一个 Shard。重复四次后击倒 BOSS，198X 年代通关。

3072



1 在第一个广告牌处使用 time out 可以看到第一个 Shard，要注意的是本关有很多需要破坏的场景，破坏场景后 Glorb 会向右边飞去，所以建议走到场景右边进行破坏。在黄色蓄水罐处使用 time out 可以看到第二个 Shard。进入布满喷火器的隧道后，破坏蓝色井盖，迅速破坏电视后解锁 LOU DON JIM。向前走，从警车旁边的梯子向下爬可以找到 Glorb，继续向前走是 BOSS 战，只有攻击 BOSS 两侧的红色部位才能对 BOSS 造成伤害，在 BOSS 右侧有一个 Shard。打倒 BOSS 之后跳上右边的出租车，进入下一关。

2 一路前行，在大型卡车处使用 time out 可以看到第一个 Shard，左侧汽车上方的 Glorb 需要使用 JEF LEPPARD 的火箭跳才能获得，具体操作是先按下□键蓄力，之后按方向键下，最后在放开□键的同时按下 × 键，即可跳上平台，觉得困难的话可以等到 JOURNEY 解锁后直接使用二段跳跳上平台。向前走，空中巡逻车出现后使用 time out 可以看到第二个 Shard，接着向前走出现警车，此处左边有一个 Shard。将上方的重炮和下方的铁门破坏后警长出现，击破警长后过关。

3 本关玩家所乘坐的警车具有耐久值，受到攻击后会下降，降至 0 后就会失败，需要不断阻止敌方的进攻。Glorb 会在前进过程中于空中不断出现，注意收集。一直坚持到直升机出现，将红色部位破坏后 BOSS 出现，击破后过关。

4 本关分为四个阶段，因为时间较紧所以需要多次使用 time out。第一阶段的骷髅 BOSS 集火击倒即可，第二阶段需要连续击倒爬动的婴儿，第三阶段的飞龙 BOSS 需要快速击倒。争分夺秒的进入第四阶段后见到 BOSS 大脑，集火干掉，Shard 在左下角，击破 BOSS 后 3072 年代通关。



1,000,000BC



1 进入关卡后前行，在蜂巢处使用 time out 可以看到第一个 Shard，跳上树枝后向左走可以找到一个在空中的 Glorb。在瀑布处使用 time out 可以看到第二个 Shard。继续前行，在 BOSS 前面可以看到 ZACKASAURUS，接触后解锁，左边是最后一个 Shard，击破红色恐龙后 BOSS 出现，击倒后过关。

2 在第一个机枪兵处使用 time out 可以看到第一个 Shard，左边有一个大石头，破坏后进入山洞，里面有一个带有 Glorb 的机枪兵。跳上右边的石台一路向上，在绿色炮兵旁边使用 time out 可以看到第二个 Shard。继续向上走，在关底处会遇到一堆敌人，Shard 在左上角。全灭后向右走，顺着藤条爬上平台后过关。

3 本关玩家需要不断按 × 键操纵飞行器，还要躲避迎面而来的恐龙群和从天而降的陨石。在两个机枪兵之前使用 time out 可以看到第一个 Shard，继续往前飞，在经过四个机枪兵后使用 time out 可以看到第二个 Shard，继续前行，在大型机枪兵出现后使用 time out 可以看到最后一个 Shard。走向右上方的阳光后过关。

4 开始后先向 BOSS 驾驶舱处攻击，过一段时间后 BOSS 会到远处并放出两枚导弹，迅速打掉导弹会反弹向 BOSS 造成伤害，如果没有及时打掉则会造成大范围爆炸，之后 BOSS 会来回放出大量掉落物，此时应该用范围攻击迅速清除，之后 BOSS 会重复这三种攻击模式，Shard 在中间位置。击倒 BOSS 后 1,000,000BC 年代通关。

199X



1 在投掷炸弹兵处使用 time out 可以看到第一个 Shard，继续前行，在加特林兵附近使用 time out 可以看到第二个 Shard，破坏左边的蓝色井盖向下走，骷髅后面的柜子里有一个 Glorb。向右走，爬上楼梯后进入 BOSS 战，轻松打倒后过关，Shard 在 BOSS 上方。

2 进入关卡后，在第一个 Glorb 处使用 time out 可以看到第一个 Shard，之后向前走几步，在一堆汽油桶附近使用 time out 可以看到第二个 Shard。到达木桥处后向下走，可以看到被绑在半空中的 MELANIE GIBSON，迅速清除下方的野兽后解锁 MELANIE GIBSON。爬上平台后向左走，破坏汽油桶后从梯子爬上去获得 Glorb，之后原路返回，从右边的梯子爬上平台，继续攀爬到最上方会遇到一个拿盾的机器士兵，击破上方的蓝色油桶会有掉落物将其击破，此处也有最后一个 Shard。之后向右走跳上滑索过关。

3 本关需要注意不能跳下火车。一路向右走，在第一个冰箱处使用 time out 可以看到第一个 Shard，飞行机枪兵下方的仓库可以破坏，里面有一个 Glorb，在旁边使用 time out 可以看到第二个 Shard。来到车头后遇到 BOSS，右上方是最后一个 Shard，本关 BOSS 位于平台下方且攻击范围较大，需要多次利用 SHIELDY BLOCKERSON 的防护罩。击破后过关。

4 本关要击破三个 BOSS。第一个 BOSS 需要从背后攻击才能造成伤害，第二个 BOSS 需要躲避来自空中的飞行道具，最后一个 BOSS 会锁定玩家位置，需要边躲边打，将 Glorb 打出后使用 time out 可以看到 Shard，击破 BOSS 后 199X 年代通关并解锁 CLEO。

9600BC



1 在第一个电话亭右侧使用 time out 可以看到第一个 Shard，接着向右走，上楼梯后在右边的平台上使用 time out 可以看到第二个 Shard。沿着楼梯一直向上，走到楼顶处会遇到四个士兵，击破后向右走到桥上，桥被炸毁后玩家下落，靠右的话可以获得一个 Glorb。掉到下面后要击破大量敌兵，同时这里也有最后一个 Shard。之后向右直行，进入大门后过关。

2 进入水族馆后沿着路右行，在一个巨大的水族箱前使用 time out 可以看到第一个 Shard。走到向下流动的平台后使用 time out 可以看到第二个 Shard，之后往最下方走，到达下面后向左走会找到一个 Glorb，向右走会发现 DOLPHIN LUNDGREN，迅速破坏门救出后解锁。回到刚才的位置向上跳，一直

跳到最上方，向右走经过两段滑梯后来到BOSS面前，此处有一个Shard，只有攻击BOSS的头部才能造成伤害，要注意及时跳上平台来躲避BOSS的触手，放出黑烟时要用范围攻击抵消，击破后过关。

3 跳入下水道后向走前进，在第一个喷火兵处使用time out可以看到第一个Shard，走到向下的通道处向左跳可以找到Glorb，之后经过两个管道，破坏蓝色井盖后会掉落两个Glorb，同时在下落过程中右边的隔间里也有一个Glorb。落到下面后向右走，要小心上方管道喷出的掉落物，攀爬至最右侧后对红色按钮攻击，下方的水位会下降，跳到最底后出现大量敌人，此处也有第二个Shard，全部击破后BOSS出现，贴近其身边持续攻击即可快速击倒。打倒BOSS后下方会出现管道，沿管道前行，在第一个转弯处使用time out可以找到最后一个Shard。走到尽头后通关。

4 本关需要保护巨人不被BOSS打死。第一阶段BOSS会在巨人头部放置炸弹，放出后要立刻破坏，第二阶段BOSS会在巨人头顶放出大量小机器人，之后会逆时针前进并发射激光，注意与BOSS之间的距离，此阶段使用time out可以发现Shard，第三阶段BOSS会通过巨人的耳朵穿行到左右两侧，并对巨人造成持续伤害，需要迅速击破结束战斗。击破BOSS后9600BC年代通关。

673



1 本关出现的敌人有些需要从背后攻击才能击破，第一个战士上方有一个Shard。向右前进，在三个弓箭兵旁边使用time out可以看到第二个Shard。继续前进，在上下分岔的坡道处向下走，迅速击破刀斧手后解锁MERLIN。沿着之前的坡道一直向前走至末底BOSS处，集火秒掉BOSS后进入城堡过关。

2 本关要保护导弹不被破坏，因此玩家需要赶在导弹前进之前清除路上的火药桶和敌兵。在三个堆放的火药桶旁使用time out可以看到第一个Shard，飞行机枪兵旁边是第二个Shard，三个长枪兵的左上方是最后一个Shard，之后赶至BOSS处，必须在导弹接触他之前将其秒掉。击倒后导弹攻破城门过关。

3 本关玩家需要不断连按×键操纵飞行器。进入关卡后向上飞，需要破坏墙壁来开出道路。击破连续飞来的丘比特后使用time out可以看到第一个Shard，破坏墙壁后要小心天使们的射击，穿过这片区域后破坏左边的墙壁，里面有一个Glorb，之后向右走，击破出现的两个飞行机枪兵后向上飞可以找到一个Glorb，回到原路向右走，穿过大量敌人后使用time out可以看到第二个Shard。向上飞到最顶端会出现两个持盾的机枪兵，此处有最后一个Shard，击破敌人后过关。

4 本关BOSS攻击范围很大，且只有攻击驾驶舱才能造成伤害，一共有三种攻击方式，第一种BOSS会放出大量追踪导弹，此时要站在平台上先击破导弹再对BOSS进行攻击，第二种BOSS会在天上快速飞过并丢下掉落物，但没有什么威胁，第三种BOSS会放出两个浮游激光炮，要立即集火破坏掉，此时使用time out可以看到Shard。打倒BOSS后673年代通关。

DR. ∞



1 REPEATSKI解锁之后进入最终章，一上来就是BOSS战，此关BOSS与198X-3的BOSS打法基本一样，只是需要破坏的红色部位变成了四个。打倒BOSS后进入下一关。

2 与时间赛跑的一关，需要一直向上爬来躲避不断向上逼近的火焰，破坏红色机关后来到上面的平台，此处有第一个Shard，一路向上，在路上可以找到两个Shard。来到向上的三岔路，先从最左边的道路向上前进，解开第一个机关，再回到岔路，从最右边的道路向上前进解开另一个开关，最后从中间的道路向上直行即可过关。

3 最后的一关，我方飞船被BOSS破坏就会失败。本关分为五个阶段，第一阶段BOSS会用左右两只手发射导弹攻击飞船，要及时打掉。第二阶段BOSS会从肩部的炮管放出电弧，需要将一侧的装置击破即可安全射击。第三阶段BOSS会用钻头攻击飞船，可以通过持续的攻击来阻止。第四阶段BOSS会用激光扫射飞船，需要边躲边打驾驶舱。最后一个阶段BOSS会分出许多分身，但是只有攻击本体才能对其造成伤害，BOSS会不停从空中向下进行攻击，打倒BOSS后游戏通关。通关后解锁ULTRA FORCE，此形态角色的攻击伤害和范围会得到大幅增强，但一定时间后会自动死亡。

HELLADECK攻略

HELLADECK是本作最大的难点，此模式一共有五十关，需要玩家设法收集每一关中所有的Glorb。玩家必须熟悉每一位角色的用法与特性，有些关卡不仅需要技术更需要运气。



要点

1、HELLADECK 模式中的 Shard 不计入总收集率中，但 Glorb 会计入总收集率中。

2、必须解锁相应的角色之后才可以解锁需要使用此角色的关卡，因此建议先通关并收集齐所有角色之后再来挑战 HELLADECK。

3、Shard 在 HELLADECK 模式中有极大的作用，为了保证能够在最需要的时候使用 Shard，看到 Shard 请不要立即触发效果，做好时间差的话每关可以多次使用同一个 Shard。

4、能够 Time out 的次数很少，可以通过获得 Glorb 来增加，但还是要谨慎使用。

1

Glorb	2
Time out	2

开启两个机关后，到一侧吃完 Glorb 后倒回起点，再去收集另一个。

2

Glorb	1
Time out	1

先到左侧橙色机关下方向机关射击，之后倒回起点，走到 Glorb 下方向右边的蓝色机关射击。

3

Glorb	3
Time out	5

破坏障碍取得 Glorb，使用 Time out 重复三次。

4

Glorb	1
Time out	1

破坏左边的机关后，倒回起点向右走。

5

Glorb	3
Time out	10

使用 SHIELDY，一直顶盾向右走获得前两个 Glorb，到达梯子时切换为 AIMY，爬上梯子向右射击解开开关。

6

Glorb	2
Time out	1

三秒后向上射击，然后倒回起点立刻向右射击破坏橙色机关。

7

Glorb	1
Time out	2

先向右边的开关射击，然后倒回起点向左上方的橙色开关射击。

8

Glorb	2
Time out	10

先用 JEAN 破坏障碍再用 SHIELDY 顶盾前进。

9

Glorb	2
Time out	5

使用 Time out，触发 Shard 效果之后开启左边的橙色机关，倒回原点后再次触发 Shard 效果，开启右边的蓝色机关。

10

Glorb	2
Time out	10

使用 AIMY，先射击下方的两个开关后倒回起点，触发 Shard 效果后迅速跳到高处射击上方的两个机关，之后倒回原点切换为 SHIELDY 来到两边顶盾即可。

11

Glorb	1
Time out	1

从右往左依次击破三个开关。

12

Glorb	2
Time out	10

破坏橙色机关后迅速从右侧跳至左上方平台。

13

Glorb	2
Time out	0

破坏机关后在 Glorb 下方等待即可。

14

Glorb	1
Time out	1

先走到右边开关的下方向上射击，然后倒回起点向左上方的橙色机关射击。

15

Glorb	6
Time out	10

前两道门需要使用 AIMY 隔墙打开机关，破坏障碍物之后要用 SHIELDY 顶盾抵挡子弹。

16

Glorb	3
Time out	10

第一个高台需要踩着敌人发射火箭弹上才能跳上去，第二个敌人发射火箭弹后当做踏板跳至敌人头上，然后一路踩着小兵的脑袋跳至右侧。

17

Glorb	2
Time out	1

破坏一侧的机关，然后倒回起点触发 Shard 破坏另一侧的机关。

18

Glorb	5
Time out	10

使用 AIMY，第一道门需要隔墙破坏机关，第二道门要从左侧向上射击使子弹反射破坏右侧机关，隔墙破坏第三个机关后要切换为 SHIELDY 顶盾前进。

19

Glorb	1
Time out	10

使用 SHIELDY，五秒之后破坏开关，然后倒回起点，顶盾走进弹幕中放置防护罩。

20

Glorb	6
Time out	10

破坏障碍物后使用普通攻击抛射敌兵，第一个橙色开关需要跳起后向右上方抛射，解决完两个敌兵后来到右侧，破坏上方障碍物，抛射破坏左下右下的开关。

21

Glorb	3
Time out	10

使用普通攻击反弹子弹，最后一个 Glorb 需要使用特殊攻击，在 Glorb 射出后放出回力标。

22

Glorb	1
Time out	5

先利用抛射破坏左边的机关，等几秒后破坏右边的开关，最后倒回起点，通过平台跳到 Glorb 下方。

23

Glorb	4
Time out	3

先跳到从左往右数第六个平台上，得到 Glorb 后跳到第五个平台上等 Glorb 飞来，之后倒回起点，跳到第二个平台上等 Glorb 飞来，最后再倒回起点，一路跳到最右边。

24

Glorb	2
Time out	9

等到下层机枪兵走到橙色平台时破坏橙色机关，得到 Glorb 之后倒回原点，迅速破坏蓝色机关机关。

25

Glorb	4
Time out	10

跳过敌兵迅速破坏障碍，之后的第一个橙色机关要跳起后向右上方抛射，第二个橙色机关要向跳起后左上方抛射，通过平台迅速跳到顶端后向右边的火海里抛射破坏蓝色机关。

26

Glorb	4
Time out	10

解决第一个敌人后向前走，在地面凹陷处向上发射法球，攻击会自动追踪敌人破坏机关，第二个机关同理，跳上移动平台后向右上方的障碍物发射魔法阵，最后一个机关需要先放魔法阵抵挡敌人的炮弹，再发射追踪法球破坏机关。

27

Glorb	2
Time out	3

等待二十秒之后同时破坏左右两个机关即可。

28

Glorb	3
Time out	15

前两个 Glorb 需要快速触发 Shard 和破坏机关，最后一个 Glorb 要赶在落入向下的通路之前触发最后一个 Shard。

29

Glorb	1
Time out	10

使用 CLEO，连续按下□键不断放出护体回力标，爬上右边的梯子后跳到最左边的平台上。

30

Glorb	5
Time out	10

一路顶盾前进即可，注意来自背后的子弹。

31

Glorb	6
Time out	10

连续按下□键，保持回力标的最大数量之后一路向前走即可。

32

Glorb	6
Time out	6

开始之后倒回原点，触发 Shard 后破坏一侧的机关，得到 Glorb 后立刻沿着梯子向上方爬到顶端吃下一个 Glorb，最后倒回原点在缺口处等 Glorb 落下。另一侧同理。

33

Glorb	4
Time out	10

连续按下□键，保持回力标的最大数量，之后等到 Glorb 放出即可。

34

Glorb	6
Time out	0

先向下方障碍物攻击，之后迅速向上方的两个障碍物攻击，依次获得 Glorb。

35

Glorb	4
Time out	15

先使用 SHIELDY 挡住敌人的子弹，再切换成 AIMY 使用激光器击破敌人和机关，第三个 Glorb 需要 AIMY 先将机关破坏，再由 SHIELDY 收集。

36

Glorb	5
Time out	10

乘坐移动平台，来到橙色机关前使用声波穿墙破坏。之后继续乘坐移动平台，使用机枪射击击破敌人，破坏障碍物和机关。

37

Glorb	3
Time out	10

考验技术的一关，需要掌握 JEF 的火箭跳才能通过。使用 JEF，先按下□键蓄力，之后按方向键下，最后在放开□键的同时立刻按下 × 键，即可跳上第一个平台。之后切换成 AIMY，先蓄力，等到第一个平台移动到最右边时向右跳，同时向反方向发射蓄力攻击，利用后坐力跳上第二个平台，最后切换成 JEF 使用火箭跳跳到上方的平台。

38

Glorb	8
Time out	30

敌人数量众多，要利用 AIMY 和 JEF 和的蓄力攻击清除敌人。AIMY 适合清扫位于一条直线上的敌人，JEF 适合清除在平台上走动的敌人。

39

Glorb	3
Time out	10

三处机关都需要用到 SQUIRTY 的蓄力攻击，放出的同时按下方向键可以控制气体的方向。

40

Glorb	12
Time out	30

很长的一关，需要先从一侧不断破坏机关收集 Glorb，再倒回原点，从另一侧收集被放出的 Glorb。

41

Glorb	3
Time out	10

使用蓄力攻击破坏橙色机关，最后一个 Glorb 需要踩在自己的放置的机关上面向上跳至顶端平台。

42

Glorb	6
Time out	30

使用 AIMY，需要先破坏一侧的机关，再倒回起点从另一侧通过收集 Glorb，注意 Shard 不要立刻触发，算好时间差再触发，同一个 Shard 要用好几次。

43

Glorb	3
Time out	10

STASH 使用电锯攻击时会在半空中停留，熟悉这点后本关即可轻松通过。

44

Glorb	3
Time out	10

三个开关都需要把蓄力攻击放置的机关当做平台向上跳。

45

Glorb	8
Time out	30

使用 SHIELDY，乘坐移动平台顶盾前进，先破坏两边的机关再倒回起点分别收集 Glorb。

46

Glorb	5
Time out	10

开始后一直向右走，破坏障碍物后从悬崖处跳下去，在落下过程中出拳破坏四个开关然后倒回起点收集四个 Glorb。再次倒回起点向右走，触发 Shard 后从悬崖处跳下并蓄力，落到右下方的障碍处时使用蓄力攻击破坏障碍和机关，倒回原点收集最后一个 Glorb。

47

Glorb	15
Time out	30

使用 JEF，乘坐移动平台前进，需要经常跳到平台上去破坏机关，击倒敌人，再倒回移动平台获得 Glorb。最后一个 Glorb 需要向右跳后向左上方发射导弹。

48

Glorb	8
Time out	15

使用 JEAN，乘坐移动平台前进，本关要用到 L1 键（角色方向锁定）和 R1 键（角色位置锁定），配合蓄力攻击破坏开关和喷火器，在后半段遇到火焰时要及时跳开。

49

Glorb	7
Time out	30

直线下落的一关，先控制 MELANIE 快速用普通攻击破坏两边的机关，再倒回起点直接向下跳，在被摔碎前取得 Glorb。遇到敌人和机枪可以切换成 SHIELDY 顶盾，落到最底下时要先把中间平台上的敌人清干净，然后走到右边等最后一个 Glorb 落下来。

50

Glorb	12
Time out	30

群魔乱舞的一关，流程长，要珍惜性命，谨慎使用 Shard。一开始有上下两条路，使用 JEF，分别破坏障碍物后得到两个 Glorb，倒回原点后从上面的道路向前进，触发 Shard 时不要太快，触发后尽量不要死亡，利用抛射解决一众榴弹兵，得到第三个 Glorb 后倒回，直接跳下去拿第四个 Glorb。之后的小机器人要用 AIMY 的射击清除，分别在上下两路得到第五、第六个 Glorb。来到斜坡，此处要先使用 time out 让 Shard 出现，触发后一边跳过子弹一边前进，获得第七、第八个 Glorb，之后的平台上布满了小机器人，尽可能清除他们，确保立足点，此处有两个 Shard 和 Glorb。最后是一个斜着的平台，上面布满了小机器人，先使用 JEF 炸出立足点，跳上去后再使用 AIMY 向右上方蓄力射击，只要来到台子顶端，吃掉第十一 Glorb 后向右跳，最后的两个 Glorb 就都收集到了。

奖杯攻略

奖杯总数	34	铜杯	22	银杯	6	金杯	5	白金	1

要白金本作有一定的难度，难度主要集中在 HELLADECK 和 SUPER HARDCORE 模式的奖杯，除此之外的奖杯均为流程杯，可以轻松获取。建议根据本攻略完成一周目，收集人物、Glorb 和 Shard，之后完成 HELLADECK，解锁全部角色后再去完成 SUPER HARDCORE 模式，推荐使用最强角色 JOURNEY 来进行游戏，拥有二段跳，防护罩和追踪攻击这三个逆天能力，惟一的缺点是对 BOSS 比较吃力，BOSS 战时可以使用 DA VINCI，伤害较高。

白金难度	6/10
白金所需时间	10 ~ 20 小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无



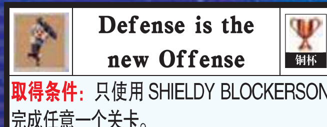
取得条件： 获得所有其他的奖杯。



取得条件： 使用 JEF LEPPARD，在一个关卡中使用蓄力攻击杀掉十五个敌人。



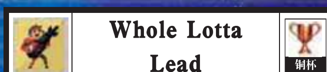
取得条件： 只使用 SQUIRTY HARRY 完成任意一个关卡。



取得条件： 只使用 SHIELDY BLOCKERSON 完成任意一个关卡。



取得条件： 使用 AIMY MCKILLIN，用蓄力攻击一次杀掉三个敌人。
奖杯说明： 建议去 198X-2 关底之前的地铁里，一共有四个敌人。



取得条件： 使用 JEAN RAMBOIS 射出 5000 发子弹。



Speed Freak（银杯）
取得条件：完成任意关卡时剩余时间三十秒。

Impartiality（铜杯）
取得条件：使用六个不同的超时空战队成员来完成任意一个关卡。

Talent Scout（铜杯）
取得条件：找到一个新队员。
奖杯说明：在 198X-1 找到 JEF 后即可解锁。

Baby's First Glorb（铜杯）
取得条件：获得第一个 Glorb。
奖杯说明：获得后 time out 的使用次数增加一次。通常关卡每关有十个 Glorb，BOSS 关有三个 Glorb，要注意的是有些 Glord 隐藏在场景里和敌人身上，掉落到地上会碎掉导致收集失败。

Something Smells Rank（银杯）
取得条件：在任意一个关卡获得全部的徽章。
奖杯说明：获得全部的徽章需要集齐关卡内所有的 Glorb 和 Shard，并完成 Looker 任务。只需要集齐一关的徽章即可。

Number One Shard（铜杯）
取得条件：获得第一个 Shard。
奖杯说明：攻击可触发，触发后一段时间内玩家的动作会变得缓慢，但敌人的行动会变得比玩家更慢。Shard 平时是隐藏的，在隐藏位置附近使用 time out 之后才出现，除 BOSS 关外，每关的三个 Shard 都分别分布在开始、中间和关底处。

They Are Looking（银杯）
取得条件：见到一个 Looker。
奖杯说明：Looker 在每一关的关底处出现，吃掉后会在屏幕右上方出现一个倒计时，此时使用 time out 回到起点，在倒计时结束之前再次跑到关底处就可以完成 Looker 任务，并获得一个徽章。

All of the Glorbs（金杯）
取得条件：获得所有的 Glorb。
奖杯说明：需要收集流程和 HellaDeck 模式中所有关卡内的 Glorb。

Range of Fire（铜杯）
取得条件：在一个关卡中使用七个角色的蓄力攻击。



OMG You Sharded!（金杯）
取得条件：获得所有的 Shard。
奖杯说明：只需要收集齐流程中的 Shard 即可，不需要收集 HellaDeck 模式中的 Shard。

Gotta Save Them All!（银杯）
取得条件：在任一关内拯救所有可以拯救的队员。
奖杯说明：角色被敌人打死后，在敌人下手之前将敌人消灭即可拯救本该死亡的队员。在一关内无人员死亡通关即可。

198X Completed!（铜杯）
取得条件：完成 198X。

Year 3072 Completed!（铜杯）
取得条件：完成 3072。

1,000,000 BC Completed!（铜杯）
取得条件：完成 1,000,000 BC。

Head Banger（铜杯）
取得条件：用踩头的方式杀死一个敌人。
奖杯说明：使用 SHIELDY BLOCKERSON 顶盾，跳起踩头杀死敌人。

That Was Quick（铜杯）
取得条件：在复活后的三秒内死亡。

Team Player（银杯）
取得条件：拯救五十次队友的性命。

THE HARDEST OF CORE（金杯）
取得条件：完成 SUPER HARDCORE MODE。
奖杯说明：此模式下角色死亡之后一关之内不可再度使用，但被救援后可以继续使用，建议解锁全部角色后再去挑战此模式。



Year 199X Completed!（铜杯）
取得条件：完成 199X。

9600 BC Completed!（铜杯）
取得条件：完成 9600 BC。

Year 673 Completed!（铜杯）
取得条件：完成 673。

Infinity（金杯）
取得条件：完成 DR. ∞。

I Challenge You to a Duel（铜杯）
取得条件：只使用 LOU DON JIM，完成 673 中的任意一个关卡。

Hella Fun（铜杯）
取得条件：完成五个 HellaDeck 关卡。

Decked Out（金杯）
取得条件：完成所有的 HellaDeck 关卡。

The Boss Beats A Boss（铜杯）
取得条件：只使用 SHUHEI YOSHIDA 击败一个 BOSS。

Here's Your Order（铜杯）
取得条件：使用 SIR GALAHAD，用蓄力攻击一次杀掉四个敌人。

Don't Stop Believing（铜杯）
取得条件：使用 JOURNEY 拯救 JOURNEY 的性命。

BROKEN AGE

文 aimerinter 编 宇宙人 美编 Juxi

PS4 PSV

破碎时光	Double Fine	冒险
Broken Age		美版
2015年4月28日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4/PSV：24.99美元		无对应周边

白金准备

奖杯总数	45	铜杯	26	银杯	16	金杯	2	白金	1

项目	内容
白金难度	4/10
白金所需时间	10～20小时
在线奖杯	0
最少通过关次数	2
有无可能错过的奖杯	25个
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

游戏说明

游戏总共由 ACT 1、ACT 2 以及结局组成，在游戏的一开始玩家可以任意选择男生 SHAY 或者女生 VELLA 进行 ACT 1，完成一人后会自动进行另一个人的 ACT 1。两人相遇后开始 ACT 2，之后可以在任意时刻切换两个人，结局的部分也可以切换。

触发剧情或者取得关键道具后，游戏会发出叮叮叮的响声。

・游戏为 PS4/PSV 提供了 CROSS-SAVE 的功能，假如游戏时是联网的话，上传至云端会让载入时间变长甚至死机，推荐游戏时关掉网络功能。

・游戏分为自动存储和手动存储两种，最多 8 个存档，每次进入游戏时载入手动存档会提示是否将此存档作为之后的自动存档，建议选择 NO。

・游戏里的对话可以按○跳过。

白金路线

1. 一周目按攻略严格对照（在流程的某个时间点会标注可获得的奖杯）拿到 25 个可能错过的奖杯，及其它 18 个剧情奖杯。在此过程中最好每隔一段时间就留一个手动存档，这样错过奖杯的话也可以回去补全。

2. 二周目进行游戏的速攻，目标 1 小时之内。正常来说拿到这个奖杯的时间应该在 50 分 -59 分之间，存档会显示目前的游戏时间，方便玩家监督自己。



流程 / 速通攻略

ACT 1 VELLA

Sugar Bunting 村庄：

1. 调查 VELLA 让她站起，调查正在呼唤 VELLA 的妹妹，再调查远处的大屋进入。

2. 漆黑的屋子中往前走几步惊喜派对开始，调查屏幕下端被 Towel 盖着的盘子，取得 Cupcake 和 Towel，将 Cupcake 给坐在椅子上的爷爷，选择对话选项：Split it with you?。取得桌子上的 Ceremonial Knife，将它交给屏幕上端的母亲。**此地点可取得奖杯：Questions Your Elders**

3. 与所有女性对话后，先向右边的女性要水：Hey, can I have a drink of that water? 得到 Corset，被她拒绝后要水瓶子：Can I borrow that bottle one more time? 得到 Bottle。将 Bottle 给左侧的女性，再将之前取得的 Towel 给她。对着大鸟用 Corset，之后用 Ceremonial Knife 割断自己的裙子。**获得剧情奖杯：She's Doomed Us All**



Meriloft 云上都市：

1. 往右走来到下一场景，同 M'ggie 对话，选择：①What are you doing exactly? ②How do you get to the eggs in the high nests? ③Hey, can I borrow your ladder? 得到 Ladder 后对着右边的鸟巢使用，拾起 Ceremonial Knife。

2. 回到之前的区域同上方的 C'rol 说话，触发剧情后立刻退出对话即可，然后对着她使用 Ceremonial Knife，得到 Big Cloud Shoes，将 Cloud Shoes 和 Ladder 组合。

3. 往场景下方走，下梯子后同右边的女性 Twyla 对话。选择赞扬她的对话：①I really like your outfit! ②Did you say something about shoes? 得到 Small Cloud Shoes，给自己穿上，这样 VELLA 就不会从云彩上掉下去了。

4. 回到之前遇见 M'ggie 的场景，进入场景上方，对着云彩使用 Ladder 爬上得到 Golden Egg。回到和 C'rol 对话的场景，在左侧大蓝鸟的云彩上使用 Ladder，进入左上方区域。

5. 躲过云彩上的窟窿来到桃树的左侧，调查有桃子的枝叶，从树的右侧窟窿掉下，捡起右侧的 Blue Egg 和左侧的 Peach，通过树洞返回上层回到大蓝鸟的旁边。**此步骤可取得奖杯：Make Up For Some Hygiene Demerits，以及为奖杯：Produce Distributor 做准备。**

6. 对大蓝鸟使用 Blue Egg，取得第 2 个 Golden Egg。之后从场景左下来到新的场景，对着一个篮子使用 Golden Egg 后爬上与 Brother Lightbeard 对话，完成后爬下捡到第 3 个 Golden Egg，将剩余 2 个 Golden Egg 放入余下的 2 个篮子中，爬梯子触发剧情来到 Curtis 的大屋。**获得剧情奖杯：Mother and Child Reunion 和 Something Not Light About Her**



Shellmound 港口：

1. 调查彩绘玻璃窗，取得 Sun Piece，下楼后取得 Axe，调查 Curtis 身后壁炉上方的 Talisman，然后与 Curtis 对话：①What's the matter with you? ②Hey, about this art … ③Can I have it? 退出对话后取得他身后的 Talisman。出屋后来到屏幕近端，进入右边的出口。**左边则可以取得奖杯：Not Good With Directions**

2. 对着会说话的树使用 Axe，从右侧来到下一场景。在池塘边取得 Driftwood 后从右侧的楼梯上去，与神官对话：①Hey, can I get your guys something? ②Some more holy tear gas? ③Can I go inside? ④Because you guys are guarding it. So it must be cool. 获得 Gas Gun，将 Peach 交给神官就可以进入大门了。

3. 对着右边的小祭坛使用 Talisman，退出对话调查中央的装置，调查两个菱形物体，取得 Red Piece。将之前取得的 Sun Piece 放在上面的缺口，将 Red Piece 放到下面的缺口获得 Death Ray Control。出门返回港口，用 Gas Gun 装满下方海鸥正在吃的鱼饵，然后对着楼梯旁的两个 Maiden 使用 Gas Gun，取得旁边的 Perfume。

4. 与旁边阶梯上的绿衣男子 Marshall Dune 对话：①Because you should be a Mayor. ②Hey, about your bucket hat… ③It looks great on you! Very fancy! 取得 Bucket。从左侧离开，将 Bucket 在会说话的树的左边枝叶上使用。回到 Curtis 的大屋，将 Driftwood 交给他后会取得 Stool，回到会说话的树处使用 Stool，取得装满树油的 Bucket。回到港口的绿衣男子处，先对着 VELLA 使用 Perfume，然后对着绿衣男子使用 Bucket，进行对话：I need to enter the Maidens Feast!

5. 迎战 BOSS，使用 Death Ray Control 对准 Mog Chothra，当准星变红后即有攻击判定，打坏 3 个触手后 Mog 会将 VELLA 抓起，此时对着它的嘴使用 Ladder，挣脱后再次使用 Death Ray Control 对准被梯子撑开的嘴战胜 BOSS。**获得剧情奖杯：Small Things Can Surprise You。** ACT 1 的 VELLA 流程结束。



ACT 1 SHAY

1. 调查 SHAY 床头的两个装置后醒来。选择对话：Sure. What difference does it make? 取得 Spoon，对着麦片使用 Spoon。**此步骤可取得奖杯：Picky Eater 以及 Is Something Wrong?**

2. 发生剧情后选择对话：Better suit up and investigate that foreign body. 在外太空右侧调查获得 Gift Box。选择对话：Let's catch that runaway train! 剧情后调查唤醒右面沉睡的雪山伸出舌头，等待过山车到山顶，上面的黄色怪物会先抓住铁轨不放，一旦它松手，在过山车到底之前再次调查雪山后发生剧情，取得 Screwdriver。**获得剧情奖杯：Whoops!**

3. 点击 SHAY 醒来后调查 Gift Box 后获得 Grabbin' Gary，然后取得任务终端上的 Air Tank，对着右边的通风口使用 Screwdriver 后取得 Inflatable Raft，用 Air Tank 将 Inflatable Raft 充气后放到床上，钻入通风口。

4. 和人狼 MAREK 对话后自动获得 Starchart，钻入左边的通风口，将 Starchart 交给终端机器人 Space Weaver，再回去与 MAREK 对话，开始第一个营救任务：①按下左上角的绿色护盾。②看准时机抓取第一个人质，根据雷达判断另一个人质的位置，通过左侧按钮移动，营救第二个人质。结束后将另一张 Starchart 交给 Space Weaver，开始第二轮的营救任务。

5. 通过通风口去找 MAREK 选择所有对话选项，取得 Inhibitor 和 Starchart。通过左侧的门来到 MAREK 的寝室，再从左边出去。在奖杯陈列室取得 Hazard Suit（Helmet），从传送门出去。在传送大厅的左侧走出，来到飞船大厅进入左侧的门。

6. 来到新的走廊后进入第一个房间：厨房，取得画面近端的 Knife。回到飞船大厅后进入右上角右侧的门，来到新的走廊后进入冰淇淋门，取得正在喷射的 Cream Gun。出门后进入走廊的另一个门，与玩偶对话：① Hey can we run the attack mission protocol? ② Hey, maybe I can fix your back? 取得 Crochet Hook。出门后从旁边的门离开走廊，来到新的房间后进入传送门。在传送大厅进入中间的门。

7. 进入左侧的区域后，将 Helmet 戴上，从屏幕的下端继续前进。对着冰洞里的原石使用 Inhibitor，原路返回后 Helmet 撑破，进入右侧的传送门。从房间右侧的门继续前进，顺着走廊走，来到外太空后，对着 SHAY 使用 Air Tank、Cream Gun 以及 Knife。点击 SHAY 后向上漂浮，通过点击屏幕的其它区域推动 SHAY，绕过天线看到 Boom Arms Manual Control，对着发光处使用 Knife 以及 Gary。之后一路返回到飞船大厅，进入红色的门。**获得剧情奖杯：Inhibited 和 Armed，此步骤需要在使用 Gary 前拿到 Gary Has His Reasons 奖杯**

8. 将 Starchat 交给 Weaver，对话选择：Fine. Cozy Cluster it is. 从梯子下去，对着 Starchart 使用 Crochet Hook，勾选第一行第一个、第二行第三个以及第三行第一个的坐标点，上去再与 Weaver 对话发生剧情。回到 MAREK 处开始第三个营救任务，完成后发生剧情，ACT 1 结束。**获得剧情奖杯：Doomed 和 Please Don't Tell Anyone，以及 Flawless Execution**

ACT 2 VELLA



1. 点击 VELLA 让她站起来，快速通过 Knife 的对话后捡起它，从右侧来到下一个场景。调查中间的裂缝取得 Helmet。用 Knife 割下右边绳子的下部，取得 Short Cable。有两个正在喷气的机械，各有 3 个喷气口，用 Short Cable 任意连接某个机器的两个出气口，假如系统提示 Panel 36 is available，就从右边的绳子爬上（墙上毗邻绳子出现凸起表示之前连接成功），使用 Knife 获得 Long Cable。将 Long Cable 接上之前 Short Cable 所使用的机器的最后一个出气口以及另一个机器的某一出气口，出现剧情。

2. 在外太空，先等 VELLA 的正面和 Yarn Arm 面对面后对它使用 Helmet；然后等手掌握拳且 VELLA 正对着 Metal Boot 时对它使用 Yarn Arm；然后等手掌张开且 VELLA 面对着手心时对机械手使用 Metal Boot，发生剧情后通过下方的空气阀回到飞船里。

3. 通过走廊来到下一房间，再从左侧出口来到另一走廊，移开挡路的障碍物后出门来到飞船大厅，左上门进入来到新的走廊，从左侧门进入来到 SHAY 的寝室，进入通风口。与 MAREK 对话选择所有的可选择选项，它会打开左侧寝室的门。继续往左走来到奖杯室，从传送门出去返回飞船大厅然后进入旁边的门。通过路障后把路障恢复成原来挡路的状态，从走廊出去来到下一场景进入传送门。一路回到 SHAY 寝室门前，调查损坏的门与 SHAY 的母亲 HOPE 对话，选择任意对话直到出现：It's me. Shay. 之后选择① Mister··· ② Huggy··· ③ Please, can we not do this? ④ Purple. ⑤ Size 4 ⑥ Polka-dot。进入后与 HOPE 进行对话。**获得剧情奖杯：There Is Hope，以及奖杯：What can I say? I know boots 和 Not everyone has the stomach for perfection**

4. 取得操纵台上的 Fork，使用画面上方的 Helmet 进入远程操作界面：①←来到 SHAY 的寝室，调查左上方的机械手，→。



图A


图B


图C

②打开厨房的门锁，→。③打开中间红门的门锁，→。④打开两个门的门锁，→。⑤打开火车门的门锁，之后开始操纵 Hexigal，按上一页图 A、B、C 顺序一路修复飞船破损部分。

⑥回到厨房外走廊调查闪电符号时 Hexigal 会被吸出外太空，↑进入厨房。⑦调查显示屏直到出现：Taco Pill Tuesday，然后点击机械手救出 Hexigal，开门让它出去，调查显示屏直到出现 Good Morning，机械手降下 Cereal，立刻←。⑧修复最后一个漏洞后，救出 VELLA 和 HOPE。**取得奖杯：Turn That Frown Upside Down、No Retreat 以及 That kind of thing can be pretty convincing.**

5. 出门后进入厨房，取得月牙形桌子上的 Doll，调查机械手上的 Cereal 发生剧情。之后一路来到传送大厅进入右边的传送门，调查垃圾桶里从 Hexigal 手里拿到 Cereal。从左侧的门出去，在走廊调查第一个门后出现破损，进入冰淇淋门，对着 Cream Gun 使用 Doll，穿上 ACT 1 里取得的 Cloud Shoes，上山后用 Helmet 盛一盆粉色冰淇淋。

6. 返回到之前抢回 Cereal 的地方，进入旁边的火车门。对着火车使用 Doll，选择对话：Yeah, let' s do the WAVE! 剧情结束后获得 String。通过传送门返回传送大厅进入中间的门。对着原石使用盛满冰淇淋的 Helmet，然后返回抢回 Cereal 的垃圾桶处使用装着原石的 Helmet。**获得剧情奖杯：Holy Smokes**

7. 进入传送大厅左侧的传送门，穿过洞口来到 MAREK 的寝室，调查门右侧掉落的墙砖后对话：① Mog Chothra, the Maidens Feast–it was all a big scam! ② Hey, I' ve got some cereal here. Do you want some? 将 Cereal 给她们，她们会用 Hook 去勾 Cereal，趁机拿到 Hook。之后调查墙砖掉落后裸露的电线后触发剧情。**取得奖杯：Greetings from Obvious Town**

8. 通风口→传送门→传送大厅→飞船大厅→厨房前走廊→ SHAY 的寝室→通风口，以此顺序来到碰到 MAREK 的地方，调查闪着绿光的终端，然后拾取左边的 Starchart 从右边离开。通过飞船大厅的红门见到奄奄一息的 Space Weaver，将 Fork 和 String 组合后喂给它，然后给它 Starchart，下梯子用 Hook 在 Starchart 上勾选第一行第二个以及第二行第二个。然后回到 HOPE 所在的控制室，触发剧情。ACT 2 的 VELLA 流程结束。**获得剧情奖杯：Go With Your Instincts**

ACT 2 SHAY

1. 任意选择跳过对话，从屏幕左侧离开。来到港口，捡起楼梯旁破损的 Hexigal 后上楼梯进入后与 Alex 对话，选择所有选项得到 Hypercam。一路前进到 Curtis 大屋外，在左侧被蛇缠住，什么都不做等蛇筋疲力尽后在地上捡到 Snake。进入 Curtis 的大屋与他对话：① Nowhere ② Well, have fun with the metal. 从楼上的门来到云上都市。

2. 一路向右 M' ggie 在卖 Cupcake，过去谈话：① I want a cupcake! ② What if I paid you tomorrow? 退出谈话后进入场景上部分，与老爷爷谈话：① Do you guys know any place around here to get some money? ② Do you really need that cane? You seem pretty light on your feet. 得到 Coin。回到 M' ggie 用 Coin 买一个 Cupcake，从左侧离开将 Cupcake 给上方的两个男子，跳过对话。回去找老爷爷把 Cupcake 给他，会得到 Cane。

3. 来到桃树处，同两个神官进行所有对话后，对着他们使用 Cane。来到树下左侧看到一个吃桃子的男人，先捡起一个 Peach，同男子对话：① What' s that thing you' re sticking in the fruit? ② Hey, can I borrow that little fruit tapper? 取得 Tapper。到上层后捡起云彩上的 Robe。从右侧离开后对着大蓝鸟抱着的蛋使用 Tapper，之后拾取碎掉的蛋壳 Eggshell。然后从画面下方的梯子下去。

4. 与两人对话：① What were you guys talking about when I walked up? ② Maybe he was in a hurry. ③ Swinging ④ Well, at least your costume is cool. 将 Robe 给他们，然后将 Hazard Suit 给他们，获得 Feathery Radiation Suit。**获得剧情奖杯：What' s up with all the feathers?**

5. 顺梯子上去，从左下角离开，调查上面的梯子同 F' ther 对话：① Can you rescue

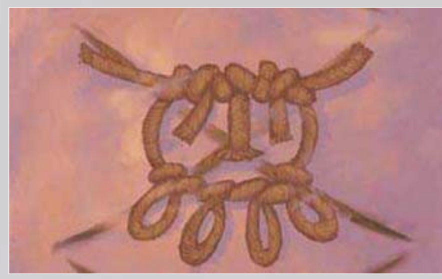

▲ Like an alligator wrestling a pretzel.


▲ Like a lazy pole vaulter.


▲ A little bit like you, strangely enough.


▲ Like a mathematical formula.


▲ Like an elephant eating its trunk.


▲ Like a face that's really a cow's udder.

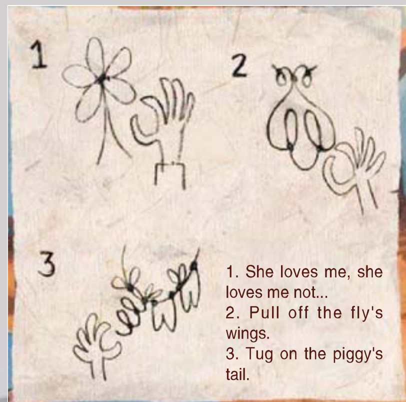

▲ Like a bucket of fingers.


▲ Like a headache wearing a belt.

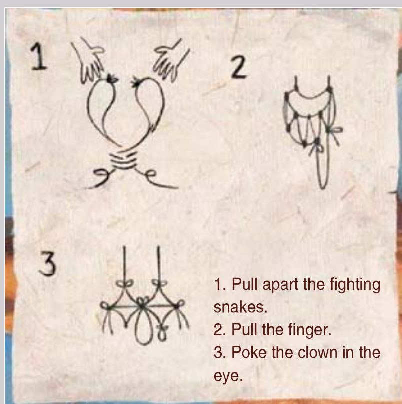
Harm' ny now? ② Go get help! ③ Can you untie that bow on Harm' ny' s cloud? ④ So we can use it to make a rescue harness for him! ⑤ I' m sure it looks harder than it is. Let' s give it a shot. 退出对话，再同F' ther 对话，选择：F' ther, could you try to describe that knot to me? 退出对话，根据上一页提供的各种选择找到自己碰到的绳结，原路返回到 Curtis 的大屋。

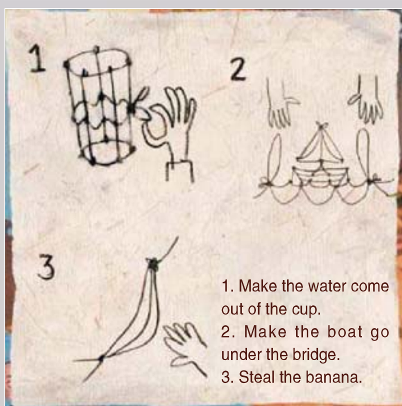
6. 出屋后取得信箱里的 Flyer，回到港口后先把 Snake 交给绿衣男子获得 Pitch Pipe，然后再对他出示 Hypercam，选择对话：I think sand is the perfect material for making spaceship parts! 获得 Sand Hypercam。然后同池塘边的 C' rol 对话：You seem good with your hands. Know anything about KNOTS? ②选择你刚看到的绳结图案

7. 将 Feathery Radiation Suit 交给 Alex，选择对话：Can I borrow your space pencil.。取得 Pencil，返回港口把 Pencil 交给 C' rol，她会给你绳结的解谜步骤。路过大树对着地上颜色不一样的地方使用 Sand Hypercam，然后把 Flyer 给大树获得 Hypercam Mold。回到 Curtis 大屋同他对话，选择所有选项后将 Hypercam Mold 给他，获得 Superconductive Gyroscopic Hypercam。从楼上返回云上都市，调查悬在半空的梯子：Let' s give that knot another try, okay? 然后根据 C' rol 所画草图选出 3 个选项解开绳结。**获得剧情奖杯：My Lightness，以及奖杯：Knot Too Difficult**









8. 自动回到 Alex 那里，将 Hypercam 给他。之后返回到大树那里：① Do all trees talk in this land? ② I' ve never cut down a tree in my life! ③ I understand why you' re so mad. ④ Can I tell you a joke? 成功讲了一个笑话后，捡起地上的 Talking Fish。**获得剧情奖杯：Get Hyper，取得奖杯 Make Like a Tree and Laugh 以及 How' d I Do?**

9. 回到港口，先将 Talking Fish 交给 C' rol，然后再将 Hook 交给她，选择对话：But please promise to leave SOME fish in the ocean for future generations. 取得 Wire。到下面与父亲对话：① What' s cookin' ? ② How' s the HULL Patch coming? ③ How would you change the pH anyway? 用 Spoon 测一下汤的 pH 值，道具栏里每放一次 Peach：pH 减 2，每放一次 Eggshell：pH 加 3，利用加减法算出如何将 pH 调至 7，然后再次对汤使用 Spoon。**获得剧情奖杯：I' ll bet the undercarriage on this baby is shot.**

10. 上楼梯回到 Alex 处，这里有一个麻烦的解谜同样涉及到结局的一个解谜，需要用到纸笔记下对应符号：



将修好的 Hexigal 交给 Alex。ACT 2 的 SHAY 流程结束。**获得剧情奖杯：And, they do windows! 以及 Dammed**

结局



1. 先从 VELLA 篇打起，出门拾取坏掉的 Hexigal，调查它记下招手模式接线（颜色：蓝黄红，烧焦严重的为每根 Wire 的起点）。

进入左边的 SHAY 寝室，钻入通风口，调查终端取得 Wire，跳过对话。一路返回到飞船大厅，使用 DeathRay Remote。切换至 SHAY。**可取得奖杯：We Talked That Fight Right Out of You**

2. 从右侧的门离开，爬下梯子后进入右边的门，取得 Broken Radio，返回楼上对着左下角跳舞的两位使用 Broken Radio 后取得 Hexigal，然后将 Broken Radio 放在 Alex 旁边的台子上。下楼进入左边的门，对着一群 Hexigal 使用自己的 Hexigal，然后回到刚才取得 Broken Radio 的房间。**可取得奖杯：He Must have a reason、She must have a Reason、Eh, eh-eh. Eh eh, eh-eh! 以及 The Next Most Logical Course of Action**



3. 将 Hexigal 调成竖琴模式（解谜方式如右图）后对着竖琴使用。

回到左边的房间，取下 Mallet，绕到柱子的后侧调查开关将电力恢复。回到竖琴处取回 Hexigal，将其调整成招手模式。

4. 切换回 VELLA，来到 Space Weaver 处，将 Hexigal 调成竖琴模式，对着梯子下面的谱图使用。切换回 SHAY，将 Hexigal 对着大鼓使用，回到楼上对着 SHAY 使用 Gary，切换回 VELLA，回到飞船大厅后再次使用 DeathRay Remote。全篇结束。**获得剧情奖杯：Unbroken**

奖杯攻略

3.3


取得条件： 获得游戏的其它所有奖杯



Is Something Wrong?


取得条件： 让勺子变得焦急

奖杯说明：（ACT 1/SHAY）选完麦片后一个勺子会放在SHAY的面前，它会一直说话，等它说完所有话后再拿起它。



Picky Eater


取得条件： 查看所有的早餐选择

奖杯说明：（ACT 1/SHAY）一开始，SHAY会被机器询问吃什么麦片，用第一个选项一直拒绝直到最后一个麦片选择：SPLARGH的出现。



Whoops!


取得条件： 扰乱Shay的日间计划

（ACT 1/SHAY）流程必取得。



Flawless Execution


取得条件： 零失误完成所有救援任务

奖杯说明：（ACT 1/SHAY）遇见人狼MAREK开始营救任务，在给Space Weaver星座图后就会开始第一个。首先按下屏幕左边的防护罩调出抓取装置，看准时机抓取下面的粉色外星人，之后需要通过左侧的导向按钮继续寻找其它营救对象。第二个和第三个营救任务会因为速度加快以及营救对象的移动而变得困难，此时最好等待抓取装置和外星人都移动到屏幕的同一侧时再抓取。奖杯需要没有失误完成3个营救任务，每完成一个就手动存档，假如失败了就读档重来。



Inhibited


取得条件： 抑制一个强大的实体

（ACT 1/SHAY）流程必取得。



Gary Has His Reasons


取得条件： 听到20个Gary不抓取物体的理由

奖杯说明：（ACT 1/SHAY）Gary是SHAY流程必获得的礼物（道具），需要用它去调查20个不同的物体。比较困扰的是并不是所有它不想抓取的东西都算在这个奖杯内。



Armed


取得条件： 重新控制Boom Arms

（ACT 1/SHAY）流程必取得。



Doomed


取得条件： 旅行到一个禁忌之地

（ACT 1/SHAY）流程必取得。



Question Your Elders


取得条件： 尽自己所能了解Sugar Bunting

奖杯说明：（ACT 1/VELLA）VELLA进入自己的家后，屋子中除了她还有5个人。除了妹妹和父母以外，另两人是她的祖父祖母，过去与他们谈话，需要询问所有可选的问题。



She's Doomed Us All


取得条件： 从Maiden Feast逃离

（ACT 1/VELLA）流程必取得。



Make Up for Some Hygiene Demerits


取得条件： 认识一位处在不安全位置的人

奖杯说明：（ACT 1/VELLA）在到达云上都市Meriloft后剧情流程会来到一个大树前，先通过树下的窟窿掉到下面后来到右边的尽头见到一个男人，选择所有的选项和他对话。这里要注意的是假如第一次就从树右侧的洞掉下会直接把他砸走，就无法与他对话了。



Mother and Child Reunion


取得条件： 让一对母子团圆

（ACT 1/VELLA）流程必取得。



Something Not Light About Her


取得条件： 离开一个与世隔绝的城镇

（ACT 1/VELLA）流程必取得。



Produce Distributor


取得条件： 将一种健康小吃赠给两个不同的人

奖杯说明：（ACT 1/VELLA）桃树左侧枝叶调查后会有桃子落下，先拿起一个自己吃掉，然后再拿一个桃子备用。流程回到Curtis大屋的时候再将备用的桃子给他。需要注意的是流程也需要使用桃子，所以这个奖杯需要玩家折腾几次取桃子才行。



Not Good with Directions


取得条件： 尽可能的忍受一次紧缚

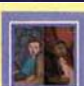
奖杯说明：（ACT 1/VELLA）Curtis大屋出去后，来到距离屏幕最近的这条道路，在最左侧可以看到一条蛇，调查后它会缠在VELLA的身上，什么都不做等它将VELLA缠晕在Curtis大屋醒来。



Small Things Can Surprise You


取得条件： 消灭Mog Chothra

（ACT 1/VELLA）流程必取得。



Please Don't Tell Anyone


取得条件： 完成Broken Age第一章流程必取得。



Are You Trying to Get Rid of Me?


取得条件： 发现调羹的30种特有回答

奖杯说明：（ACT2/SHAY）需要用Spoon去调查，然后得到30种特有的回答，ACT 1中有8个，ACT 2中有超过22个，每达成一个最好拿笔记一下。



Get Hyper


取得条件： 交还一个丢失的太空梭部件

（ACT 2/SHAY）流程必取得。



Knot Too Difficult


取得条件： 一次就解开一团乱麻

奖杯说明：（ACT 2/SHAY）在第一次调查乱麻前最好存个档，以免失



"My Lightness!"


取得条件： 交还一个重要的太空梭部件

（ACT 2/SHAY）流程必取得。



Sick of Fish


取得条件： 拜访牢笼里的某人

奖杯说明：（ACT 2/SHAY）在解决完绳结谜题后，来到云上都市之前取得Feathery Radiation Suit的地方，和笼子中的男子对话，选择所有选项。



"What's up with all the feathers?"


取得条件： 提供一种定制服装的样式

（ACT 2/SHAY）流程必取得。



"I'll bet the undercarriage on this baby is shot."


取得条件： 在一个大项目中取得一位家庭成员的帮助

（ACT 2/SHAY）流程必取得。



Make Like a Tree and Laugh


取得条件： 一次性说出一个好笑的笑话

奖杯说明：（ACT 2/SHAY）在解开绳子结后，回到Curtis大屋外面那颗会说话的大树那里，问他是否想听一个笑话（hear a joke），此时讲一个冷笑话就好，不过选项不能选错。比如：

– Did you hear about the first national tree bank?

– It Closed Down

– Don't worry it just opened a new branch



How'd I Do?



铜杯

取得条件： 一次成功表演的延续

奖杯说明： （ACT 2/SHAY）讲完笑话后问一下树对这个笑话的感想即可。



"And, they do windows!"



铜杯

取得条件： 找到一个genius（ACT 2/SHAY）流程必取得。



"What can I say? I know boots."



银杯

取得条件： 迅速回答一连串难题

奖杯说明： （ACT 2/VELLA）VELLA在太空船里会碰到SHAY的母亲–HOPE，此时她会问一串问题给VELLA，无失误选对选项即可：

- Mister...Huggy...
- Please, can we not do this?
- Purple...Size 4...Polka Dot



There Is Hope



铜杯

取得条件： 进入飞船的控制室（ACT 2/VELLA）流程必取得。



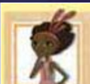
No Retreat



银杯

取得条件： 执行一次完美的逃脱

奖杯说明： （ACT 2/VELLA）流程中需要操纵机器人Hexigal一路修复飞船打开门锁，奖杯需要Hexigal不走回头路。按流程攻略里的顺序调查各个机关，最好在拿这个奖杯前存个档。



"That kind of thing can be pretty convincing."



铜杯

取得条件： 了解一个陌生人

奖杯说明： （ACT 2/VELLA）在Hexigal打开门锁后，与HOPE对话选择所有的选项。



"Not everyone has the stomach for perfection."



铜杯

取得条件： 揭示一个卑鄙的计划

奖杯说明： （ACT 2/VELLA）在Hexigal打开门锁与HOPE对话完后，调查房间内的大屏幕，然后选择所有对话选项。





We Talked That Fight Right Out of You



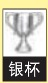
铜杯

取得条件： 和boss对话

奖杯说明： （结局/VELLA）流程取得电线后VELLA会与BOSS对话，选择所有对话选项。



Turn That Frown Upside Down



银杯

取得条件： 让8个Bassinostra的哭脸消失

奖杯说明： （ACT 2/VELLA）在Hexigal一路返回控制室的过程中可以调查几个终端上的哭脸表情，调查后会变成笑脸。具体8个哭脸位置：SHAY寝室*1，冰淇淋走廊*5，厨房*1，火车门大屋*1。



Greetings from Obvious Town



铜杯

取得条件： 与几个老朋友重新联络

奖杯说明： （ACT 2/VELLA）在流程中取得麦片后回到MAREK的屋子，可以看到在ACT 1中碰到的2个MAIDEN，先调查墙上的终端然后与她们对话。选择所有对话选项后，对着门使用麦片，MAIDEN会使用钩子去抓麦片，取得钩子。调查电线前，与MAIDEN对话即可。



Holy Smokes



铜杯

取得条件： 准备一个大规模杀伤性武器

（ACT 2/VELLA）流程必取得。



Go With Your Instincts



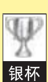
铜杯

取得条件： 规划一个远离危险的航线

（ACT 2/VELLA）流程必取得。



Dammed



银杯

取得条件： 完成Broken Age第二章流程必取得。



"Eh, eh-eh. Eh eh, eh-eh!"



银杯

取得条件： 让某人开始热舞

奖杯说明： （结局/SHAY或VELLA）任意一人捡起破损的六边形机器人后，用电线按一定顺序连接后，机器人会开始跳舞，解谜方法如下：





He Must have a Reason



银杯

取得条件： 支持一位你从没见过的男子

奖杯说明： （结局/SHAY和VELLA）先切换到SHAY那边，使用飞船的机械手臂调查另一个飞船。切换到VELLA与HOPE对话，当出现对话选项：Shay is controlling the arms后选择。



The Next Most Logical Course of Action



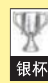
银杯

取得条件： 让一个团队热舞

奖杯说明： 将热舞模式的Hexigal对着流程中必须调查的那一队Hexigal使用即可。



She Must have a Reason



银杯

取得条件： 支持一位你从没见过的女子

奖杯说明： （结局/SHAY和VELLA）先切换到VELLA那边，在中央大厅使用Death Ray Control。切换到SHAY后发现ALEX跑掉了，出门再立刻返回控制室，与ALEX对话。

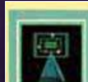


Unbroken



金杯

取得条件： 完成Broken Age流程必取得。



Let's Get this Good Time Over With



金杯

取得条件： 1小时以内通关，读取和暂停的时间不计入

奖杯说明： 时间比较苛刻，按照流程攻略里来打，解谜需要熟悉。参考时间点：

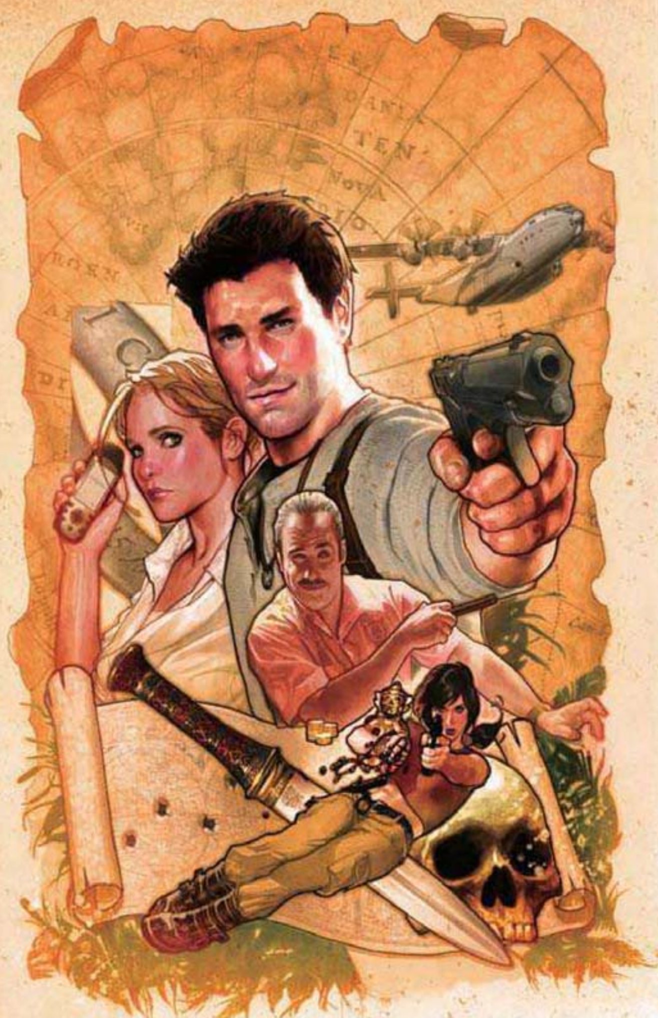
ACT 1完成：20分左右（不要超过30分）

ACT 2完成：50分左右（不要超过55分）

在流程中所有对话都可以按○跳过，在各个房间行走的过程中直接调查出口省去走路时间，多利用手动存档假如有失误立刻读档重来不要抱侥幸心理。



文 三日月 美编 咕噜



本文对应游戏版本为：1.01

PS4

未知海域 内森·德雷克收藏版	SCE	动作冒险
Uncharted The Nathan Drake Collection		中文版
2015年10月7日	本地1人	对应年龄：18岁以上
下载版售价为358港币		无对应周边

本作虽然为重制版，但高清化的画面依然能让玩家感受到诚意，修正过的流程和重新设计的奖杯让老玩家也有了重新挑战的动力。新玩家也可以借此机会来领略一下内森·德雷克这位"走哪塌哪"的冒险家的传奇故事。

基本操作

PS4	作用	PS4	作用
×键	跳跃/攀爬	R3键	缩放
□键	格斗	左摇杆	角色移动
△键	互动	右摇杆	视角控制
○键	进入掩体/翻滚	方向键←	主要武器
L1键	投掷手雷/长按为准确投掷	方向键→	随身武器
L2键	瞄准	方向键↑	观察
R1键	装填子弹	方向键↓	拍照模式
R2键	射击	触摸板	笔记本
L3键	瞄准时换肩	Options键	暂停

《未知海域 德雷克的宝藏》全收集指南

第一章 开始冒险

本章没有收集。

第二章 黄金乡的探索

1. 开始行动后不就看到一个小瀑布，在小瀑布前左边的岩石后。



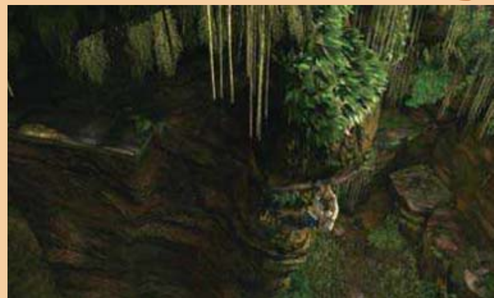
2. 一路攀爬推动上方石块砸开遗迹入口的途中，中途玩家会遇到一块倒塌的石板，左方石柱的大树后。
3. 进入遗迹后，玩家需要射击火药桶制作"桥梁"才能继续前进。桥梁前左方的断崖前。



4. 通过一个需要推动四块石碑才能前进的房间后，玩家会掉进水里，上岸后在右方深处找到宝藏。
5. 遗迹的终点处会发生剧情，过场动画后在玩家的左后方。
6. 走出遗迹后，在出口附近的其中一个高台上找到宝藏。

第三章 惊奇发现

7. 一路往上攀爬，中途需要玩家往左爬才能继续前进，不往左爬而是往右爬就能找到宝藏。
8. 到达潜水艇后，在潜水艇的前端能找到宝藏。



▲从这里往右攀爬。

第四章 坠机现场

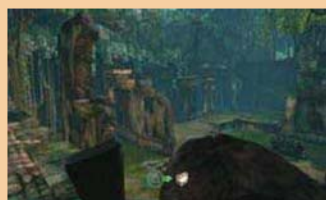
9. 在开始地点的后方就能找到宝藏。
10. 利用手枪打开铁门上锁后，在瀑布前左方的树荫下找到宝藏。



11. 在通过倒下的大树前，下方的平台上能找到宝藏。



12. 在第一次大型战斗后，玩家需要往上攀登平台后继续前进，在平台后能找到宝藏，宝藏附近还有一个油桶。



▲宝藏 13

13. 进入铁门后玩家继续前进，攀上平台后往左走就能找到宝藏。
14. 继续前进后会再次遭遇敌人，在那个场景左方深处能找到。
15. 接下来玩家需要爬上悬崖，在悬崖前就能找到宝藏。
16. 在飞机残骸的场景战斗后，沿着敌人炸开的石门前进，这时候先停一下，宝藏就在石门附近。
17. 爬过峭壁后在右边的悬崖边就能找到宝藏。
18. 接下来玩家需要在一个布满陷阱的小树林后和敌人战斗，在布满陷阱的树林的小山丘上。

第五章 堡垒

19. 在堡垒的外墙一路攀爬，很快玩家就能遇到敌人。敌人所处的石塔的顶楼上。
20. 在上一个宝藏的附近，先不要急着下楼梯，在一个塔楼里能找到宝藏。
21. 下去后在右后方的铁闸后找到另一个宝藏。
22. 进入下水道后玩家需要利用榴弹发射器 M79 来炸毁机枪台，在 M79 所在的房间的角落里。



第六章 过去的真相大白

23. 重新回到室外，宝藏在城墙二层的大树后。
24. 玩家接着会来到一个二层有机枪台的场景，机枪台正下方的左边。
25. 到达二楼并把机枪台旁的敌人消灭后，继续前进后下楼，在楼梯处能找到宝藏。
26. 再次从一楼往二楼前进，在楼梯中途的残骸处往左前进就能找到宝藏，而往右走则是前进的路。



▲宝藏 23

第七章 逃走

本章没有收集。

第八章 失落的都市

27. 刚上岸不久就能在右方找到宝藏。
28. 第一段“摩托艇之旅”结束后，玩家会来到高塔下并再次遭遇敌人，在右边的一个废弃房间内。



第九章 前往高塔

29. 一路边消灭敌人边前进，在高塔前方左面的地上。



第十章 海关小屋

30. 从绳索滑下后，房间内就能找到宝藏。
31. 跟随着女主角一起战斗的场景中，二楼的一个房间内。

第十一章 一场激烈冲突

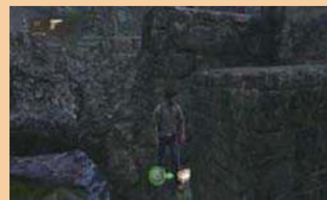
32. 第一场强制战斗结束并和女主汇合后，在接下来场景右方的楼梯上。
33. 渡过吊桥后在下方的悬崖，楼梯的角落里。
34. 从窗台跳下后，在有敌人的小黑屋一层里能找到宝藏。

第十二章 逆流而上

本章没有收集。

第十三章 圣殿?

35. 踢开木门消灭敌人后继续前进，石桥右方的缺口处。



36. 在有瀑布的石桥下能找到宝藏。
37. 进入遗迹后玩家需要射击炸药桶让艾莲娜前进，在这个场景里有一个宝藏。
38. 继续前进后玩家来到一个大型广场，入口处右方能找到宝藏。
39. 获得上一个宝藏后往入口左边走，深处能找到宝藏。
40. 广场左前方的广场的地面上。
41. 和苏利汇合并解开谜题后，玩家会进入另一个房间去解另一个谜题，不过在动手前，别忘了房间内的另一个宝藏。

第十四章 前往地底

42. 进入地底后的第一个房间的右边。
43. 越过深渊后能看到一个瀑布，宝藏就在瀑布里。
44. 从地底出来后来到教堂，刚出来后在身后就是另一个宝藏。
45. 再次回到地底后，第一个房间的左方就能找到宝藏。
46. 再一次越过深渊后在楼梯下能找到宝藏。
47. 在路的尽头玩家能发现一个绞盘，在拉动前别忘了绞盘附近的宝藏。

第十五章 在往宝藏的路上

48. 章节开始后在右方的楼梯下就能找到宝藏。
49. 重新回到二层后，在二层的左边能找到宝藏。
50. 经过窗户重新回到教堂后，开始攀爬之前在敌人出现的房间内能找到宝藏。
51. 在教堂的攀爬之旅最后玩家会来到一连串窗户前，右面的地上能找到宝藏。
52. 在一个广阔的场景内玩家会和敌人战斗，从楼梯下去后右前方有一个缺口可以直接到达上层，在平台的后面能找到宝藏。
53. 全灭敌人后先不要开门进入目的地，目的地右方的地上能找到宝藏。

第十六章 宝藏保管库

54. 一进入保管库就能在右方看到宝藏，继续前进后不要往下跳，在右方能发现楼梯，沿着楼梯攀爬就能到达目的地。



55. 拉下把手启动机关后，越过摇动的铁灯一路前进，玩家需要往左跳过平台继续前进，在平台的另一头就能找到宝藏。

56. 在章节的最后，在下楼的途中玩家能在右方的平台上找到宝藏，直接跳过去就能获得。

第十七章 宝藏保管库的心脏

本章没有收集。

第十八章 地下碉堡

57. 在第一次遇到变种猴子后，清空敌人后在该区域走廊的一个死胡同里能找到宝藏。

第十九章 不速之客

58. 在章节的最后部分，玩家会陷入一场“三方混战”，在一个放满木箱的场景中，宝藏在其中一个木箱的顶部。



第二十章 拯救竞争

59. 从地底出来后立即就能找到一个宝藏。

第二十一章 黄金与骸骨

60. 再次回到地底，走过两个房间后在右方能找到宝藏。

61. 找到上一个宝藏后，下一个房间内就是最后一个宝藏了。

第二十二章 一决高下

本章没有收集。

《未知海域2纵横贼道》全收集指南

第一章 惊险处境

1. 从火车爬出来后，在右边的大树下。
2. 继续前进能找到一具尸体，在这个场景的角落里。
3. 用枪打开锁后，抬头看就能见到宝藏在一具尸体身上，射它下来吧。
4. 跳跃到对面车厢后，不要急着上去，以悬挂的状态继续往右方前进，然后往后周就能发现宝藏。
5. 原路返回，爬进车厢后往后看就能找到宝藏。

第二章 破门而入

6. 第一次从下水道出来后，靠墙边的木箱上。
7. 在第二次和NPC合作爬上楼梯后，在身后的平台上。
8. 在遇到带有防盗警报的大门后，大门的右边便能找到宝藏。
9. 到达庭院后，往走廊左边跳下去后，在左边的花坛里就能找到宝藏。
10. 在继续潜入的过程中，玩家会看到一个喷水池，宝藏在喷水池里。
11. 第一次利用麻醉枪击倒警卫后，玩家需要越过一系列横梁，宝藏在其中一根横梁上。



12. 在一个需要往上爬并暗杀警卫的场景中，不往上走而是往下，一直往右攀登就能在尽头找到宝藏。
13. 继续前进，在跳到对面屋顶前，先往左看，在一个建筑上面能找到宝藏，用枪射下来即可。



14. 触发警报后先不要急着走，回头看，不难看到墙上的宝藏。
15. 到达下水道并遇到来自上方警卫的攻击后，在左边的缺口处能找到。

第三章 婆罗洲

16. 章节开始后往左走，宝藏的上面的树枝上。
17. 遇到敌兵后，往右边走能发现一个小独木桥，走过去后就能找到宝藏了。
18. 推下石块让苏利上来后继续前进便是第二场战斗，战斗结束后玩家需要往上爬，不往上爬而是往右爬，尽头就能发现宝藏。
19. 强制格斗战结束后爬上绳索，然后继续往右边平台一路跳过去，跳到尽头便是宝藏所在地了。

第四章 发掘现场

20. 在一开始的战斗点里，破船的桅杆顶上。
21. 跟随克洛伊来到遗迹后，遗迹里雕像的手里。
22. 尽头发生剧情后，先不要急着走，往左看能发现宝藏在高处。

第五章 市区战

23. 流程进行到从楼顶下来后（中途还会在楼顶遇到一个敌人），下来后能发现一辆蓝色车子，顺着车头方向能发现一个下水道入口，进去后就能发现奇特宝藏。

第六章 险恶时刻

24. 一开始场景右方的告示牌上。
25. 还是那个场景，正前方神殿大门上方正中央。
26. 到达酒店外沿后，先不要进去，继续往右走就能在屋檐上发现宝藏。
27. 前进不久后能发现一个坏掉的电梯，跑到顶楼后跳到电梯井里就能找到宝藏。
28. 接着继续前进，到达一个阳台后在左边能发现屋檐，沿着屋檐走过去就能发现宝藏。
29. 开始和直升机对抗后，从炸翻的大楼里逃生后会在对面大楼的天台上发现敌人，消灭后在对面的水塔上发现宝藏。

第七章 他们正跟着我们

30. 开头战斗的场景右边的房子里。
31. 上一个场景的喷水池上的钟里头。
32. 需要利用小汽车跳过河流的流程中，在河流的对面。
33. 来到神殿前，先不要急着进去，神殿前空地左面的蓝色箱子上。



第八章 城市的奥秘

34. 进门后立即往右走，上楼后就能发现宝藏。
35. 掉进陷阱后立即就能发现，不会错过。

第九章 一丝光芒

36. 第一次从红色雕像下来后，沿着路一直走到尽头就能发现宝藏。
37. 第二次从红色雕像下来后，往右边看就能发现宝藏在墙上。
38. 进入到“嘴巴”后，宝藏在身后的柱子后。

第十章 只有一条路

本章没有收集。

第十一章 不停移动

本章没有收集。

第十二章 拦截列车

39. 下降到地面后往右走，在巷子里就能发现宝藏。
40. 和艾莲娜合作爬上楼梯后，先不要急着跳过去，继续往上走就能发现宝藏。
41. 中途玩家需要帮助艾莲娜打开铁门，宝藏就在木门后。
42. 从钢索上滑下到达火车站，先不要进门，在左边的尽头就能看见宝藏。
43. 在火车站内，玩家需要往右方攀爬到达列车处，此处往左边攀爬就能在一个冷气箱上发现宝藏。

第十三章 敏捷移动

44. 章节开始后立即爬进车厢，宝藏在车厢的末尾。
45. 在一节车厢的两个铁箱中间。
46. 在穿过一节装煤的列车后，在下一节仓库车厢内，从右侧进入车厢。



第十四章 隧道

47. 进入隧道后就是连番激战，在中途玩家会经过一节仓库车厢时，别忘了车厢内的宝藏。
48. 进入一节上锁的车厢，继续前进后能发现另一扇上锁的门，宝藏在门的左边。

第十五章 列车失事

49. 在开场的战斗结束后就可以慢慢搜刮宝藏了，第一个宝藏在雪地右方的山崖边。
50. 场景中央左边上方车厢上。
51. 在上一个宝藏的下方，取得上一个后往后走就能找到宝藏。

第十六章 我在哪里？

52. 章节开始后，往右方往回走，在大树下就能发现宝藏。
53. 看到孩子踢球后，孩子右方的平台上。
54. 目的地前左方的大树下。

第十七章 登山

55. 第一次荡绳子过去后，往回走，下方平台的山崖边。
56. 第二次荡绳子时，右方的小平台上，需要用绳子荡过去。
57. 和 NPC 第一次分开行动后，玩家要跳到对面平台上，到达后先不要急着用绳子爬上去，往左边走就能发现宝藏。
58. 和怪物对战后，再一次和 NPC 分开行动后，同样的，玩家需要从左边的平台跳跃到对面，宝藏在玩家右边的平台上。
59. 继续前进，到达目的地后发现对面有一条绳梯，先不要跳下去，宝藏在你的左边。
60. 接下来的流程需要射击箱子让绳子掉下来，先不要射击，往回走，在山洞里的平台上能找到宝藏。



▲宝藏 55

第十八章 冷酷的心

61. 在三个大吊钟间移动时，宝藏在第三个大吊钟的上方。
62. 来到一处需要荡绳子才能继续前进的地方，玩家右方的柱子上能看到一个闪闪发光的宝藏，快荡绳子过去把它拿到手吧。
63. 荡完绳子后玩家能到达一个齿轮上，仔细观察能发现右方的齿轮下方有一个宝藏。
64. 玩家接下来需要在一个上下移动的水车处往上移动，到达对面后先不要急着前进，往回看能看到横梁，顺着横梁到达对面的平台上就能找到宝藏。
65. 原路返回，在继续前进前在右方能发现一个雕像，宝藏在雕像的眼睛里。
66. 跟 NPC 到达目的地后，入口处抬头望，在高处能发现一个宝藏。



第十九章 围攻

67. 在遇见机枪台的场景里，宝藏在右方屋顶的稻草堆旁。
68. 一路前进来到屋顶后，下楼后在左边的树下有宝藏。
69. 回到刚才的屋顶，往右走，宝藏在蓝色的木棚下。



第二十章 猫与鼠

70. 跟着 NPC 前进，到要翻墙过去的地方时先不要翻墙，在右边的角落里能找到宝藏。
71. 跟 NPC 走失后，第一次遇见敌人的地方左边的箱子旁。
72. 在躲过坦克的碾压后渡过山崖，玩家需要跳到对面的平台，先不要跳，平台下就放着宝藏。
73. 终于要跟坦克决一死战了，在屋顶间前进的时候，在第三个有天窗的屋子里。

第二十一章 护送部队

本章没有收集。

第二十二章 修道院

74. 章节一开始解决敌人后，往回看就能在大门的顶部发现宝藏。
75. 继续前进后能发现很多敌兵，先不要开战，右边有个正在取暖的敌兵，其正下方的平台的横梁上有个宝藏。
76. 河对面有一个机枪台，利用推车作为掩体过去后往左边的墙壁前进，在机枪左边墙壁的缺口处。
77. 利用绳子往上爬后，先不要从左边前进，往右边的缺口下去就能看到宝藏。
78. 遇到打不开的门后，玩家需要通过横梁跳到对面的屋檐上，跳过去后再往左走，在平台下方往上观察就能发现宝藏。
79. 前方需要和艾莲娜合作上楼，先不要上去，在前方梯子的后方有个缺口，跳下去后能在桥底处发现宝藏。
80. 取得上一个宝藏后，在左方的平台处，这里的距离比较远，注意起跳时机。
81. 和艾莲娜一起攀爬一扇窗户处，消灭敌人后能看到前方高处的铁门处有宝藏，爬上去就能获得。

第二十三章 重逢

82. 剧情过后玩家需要荡绳子到达对面的平台，在左前方的柱子里，荡绳子过去获得吧。
83. 继续前进后就能发现士兵和怪物在混战，消灭敌人后在左方的平台上能找到宝藏。
84. 在下一个场景里玩家会遇到两个重装甲兵，在入口处沿着绿色梯子爬上去，往上方看就能看到右方的柱子上有个宝藏。
85. 消灭敌人后经窗户爬进去后，天花板上藏着一个宝藏，用枪把它打下来吧。
86. 再一次在屋顶间移动，前进时留意右边的屋檐，其中一个下方有平台，跳下去后往上看能发现屋檐下有一个宝藏。
87. 经过一间屋子，爬上去后往回走，在屋檐的角落处按○键跳下，往右看就能看到宝藏。
88. 解谜过后，继续前进就能来到一个断裂楼梯的房间里，跳过去后回头看就能发现宝藏。
89. 接下来的场景中，宝藏在机枪台右方雕像的顶部，跳上后就能获得。
90. 再次触发机关后，玩家会通过绳索往下滑，到达地面后在左方角落就能找到宝藏。

第二十四章 往香巴拉的路途

91. 章节刚开始后先不要解谜，右前方的墙壁上放着宝藏。
92. 和费恩一起前进的流程中，在第一个需要跳跃过去的平台上的墙壁处。
93. 通往目的地的楼梯左侧。

第二十五章 破碎的天堂

94. 惊险地逃出生天过后，在接下来的场景里玩家会遇到“蓝皮人“。在这个场景中，左边平台的雕像上藏着一个宝藏。
95. 解决上一场战斗后继续前进，一路走上去后就能发现宝藏在植物上。
96. 来到一个广阔的场景里，一路往右走，在尽头的平台上找到宝藏。
97. 在河流处一路边消灭敌人边前进的流程中，在右方平台上玩家能发现一个狙击手，到达他的位置后往左跳，在左方平台上能发现宝藏。
98. 推动推车爬上去后，立即往右后方看就能发现宝藏。
99. 进入神殿后便是本作中规模最大的一场大混战，在这个场景中中央有一个火炉，宝藏在火炉上的其中一个雕像上。
100. 战斗过后，爬上第一个楼梯后，在前方的雕像上藏着一个宝藏。
101. 继续上楼，在三楼处地上的石头左边。

第二十六章 生命之树

本章没有收集。

《未知海域3 德雷克的诡计》全收集指南

第一章 敬酒不吃吃罚酒

1. 在酒吧一层的自动唱机旁。
2. 厕所的战斗结束后，在吧台后。

第二章 小处成就大事

3. 博物馆一楼右侧的大炮里。
4. 一楼楼梯的右侧。
5. 被踢出博物馆后，玩家会经过一辆蓝车，宝藏在其右边。
6. 进入市场前，先不要急着跟苏利走，在右边的陶罐摊上找到宝藏。
7. 进入市场后，在左边街道里的台阶上能发现宝藏。
8. 在跟踪苏利的过程中，玩家会通过管子荡到一个阳台上，宝藏就在阳台的尽头上。
9. 玩家来到屋顶上后需要跳到对面的招牌“Hotel Arrecife”上，宝藏在招牌的最高点。

第三章 飞檐走壁

10. 博物馆二楼左方的黄色管子后。
11. 进入博物馆后，宝藏在潜水服处。
12. 取得上一个宝藏后，宝藏在左方的绿门前。

第四章 寻根究底

13. 穿过小巷后，在右方的死胡同里。
14. 通过窗户进入仓库后，爬黄色水管沿着右方攀爬就能到达宝藏所在的平台。
15. 进入仓库并平安落地后，在一个角落能发现很多箱子，宝藏在箱子上。
16. 第一次遇到敌人后，在这个场景的某个发电机角落里。
17. 在沿着一个筒形大水道往下走时，先不要往下走，往右攀爬，在最顶端能发现宝藏。
18. 取得上一个宝藏后，在下落的途中留意左方，宝藏就在左边。
19. 在需要攀爬上去打开开关的流程中，往左爬就能发现宝藏。

第五章 伦敦地下铁

20. 偷袭完敌人后，沿着墙上的狮子头边可以爬上墙，宝藏在其中一个画上。
21. 消灭敌人后回到图书馆二层，在尽头的桌子处能找到宝藏。
22. 从图书馆出来后，留意火车站的钟表，其中一个钟表上能找到宝藏。
23. 当来到一个地铁站后，苏利会询问这是哪个地铁站，在这个地铁站的铁轨末段有个宝藏。



第六章 庄园

24. 在一开始的树林中有一条小溪，那里有个山洞，宝藏就在山洞里。
25. 继续前进后能发现一个吹笛人的雕像，在雕像左边的高台上。
26. 爬上城堡后，不要经由第一个破洞进内，而是继续往右爬，穿过上方的破洞，在这里就能找到宝藏。
27. 经过吊灯到下一个场景后，你会发现远方的高塔，先不要前进，往后走就能在楼梯处得到宝藏。
28. 在四座金色雕像的场景中，左方有一个窗户，宝藏在窗户上。
29. 掉进山洞后，在右方的石笋后能找到宝藏。
30. 第一次拿到手榴弹后，消灭敌人后往下跳，在后方的角落处能找到宝藏。
31. 跟苏利汇合后，打开大门后继续前进，往后跳到对面的平台就能找到宝藏。
32. 到底实验室后，在实验室的墙壁上。

第七章 呆在光中

33. 为苏利“搭建”一个平台后，往后方跳跃到平台上便能发现宝藏。



第八章 堡垒

34. 完成第一段攀爬流程后，仔细观察右边的石桥会有一个缺口，从这里下去就能在下方发现宝藏。
35. 降下吊桥后能在右方发现一扇锁上的铁门，左上方就能看到闪闪发光的宝藏。
36. 进入铁门后在右边的雕像处能发现宝藏。
37. 进入井后会发现敌人，全灭后在左边就能发现宝藏。
38. 在苏利帮助你射掉锁后，穿过门后回头往上看就能发现宝藏。
39. 和克洛伊等人汇合后在螺旋楼梯处的某个窗子处找到宝藏。
40. 在发现储藏房后会再次发现敌人，战斗开始一会后苏利就会用RPG把狙击手连人带塔一起轰掉，沿着炸出来的洞前进，在洞里右边的角落里。

第九章 中道

41. 在巨大地球仪的房间内，墙边的地面上就能找到宝藏。
42. 在通过蜘蛛群的阻扰后，打开开关后水池会重新注水，宝藏就在水上方，游到其正下方后用枪打下来。
43. 来到坟墓后立即往左看就能看到宝藏。

第十章 历史研究

44. 章节一开始后，左边的摊子旁。
45. 走下台阶后，在喷泉里能找到宝藏。
46. 在艾莲娜让店主打开门后，继

续前进后往右走就是前进的方向，往左前方观察，能在一棵仙人掌旁找到宝藏。
47. 进入带红色地毯的楼房后，沿着楼梯往上走，上楼梯后立即回头就能在地上发现宝藏。
48. 在市场和敌人战斗后，苏利和艾莲娜会示意玩家继续前进，从门里出去后在右方的胡同能找到宝藏。
49. 走下楼梯后回头就能发现宝藏。
50. 拿到上一个宝藏后跳上面前的平台，宝藏就在平台上。

第十一章 如其在上，如期在下

51. 沿着内壁一路往下移动，先不要跳到地面，在铁窗的后端能发现宝藏。不过错过也不用担心，因为一会回程时我们还会再次来到这里。
52. 解开第一个谜题后进入到遗迹内，走廊左边便是宝藏所在地。
53. 齿轮谜题的房间的某条柱子后面。
54. 在另一个设置了谜题的房间内，下楼梯后往左就能在地上找到宝藏。
55. 同样是在这个房间，拿着棒子站在房间中央，右转 90 度把光聚在墙上，宝藏就会掉下来。把棒子随便一放就去把宝藏回收吧。
56. 从井里离开后，进入市场后往右转就能在死胡同的木门前发现宝藏。
57. 进入市场后能在远方看到苏利和艾莲娜，此时千万不要过去触发剧情。此时先把位于喷水池右边长凳下的宝藏给回收了，获得之后先别急着走。
58. 喷水池左边的店铺入口处也有一个宝藏。
59. 在追逐情景后会来到市场并遇到人群，沿着右边的楼梯往上走就能在箱子后发现宝藏。


▲宝藏 51

第十二章 挟持

60. 一开始的战斗结束后，爬到货箱后再跳到对面的货箱，宝藏在对面的货箱上。
61. 找到枪套后继续前进，右方能找到一个杂物房，宝藏在杂物房内。
62. 在漂浮平台的场景中，左边是一堆废船，而右边则是一个可以攀爬的墙，到达上层后往后走就能发现宝藏。
63. 通过推动箱子制造前进道路并跳到对面的船体后，在该船体的一条横梁上。
64. 一路攀爬到达船顶后，玩家需要用绳子荡到对面，先不要荡到对面，沿着绳子爬到最高处就能发现宝藏。
65. 用绳子荡到对面的平台后，从另一面下去后就能在平台的另一边发现宝藏。
66. 到达船顶后发生剧情，先不要沿着绳子荡下去，在顶部房间右边能发现宝藏。

第十三章 狂浪巨风

67. 在第一个漂浮平台场景里，右方会有一个瞭望塔。宝藏在塔下。
68. 同样是在这个场景，场景中有一个起重机，起重机附近有一个黄色的货柜，宝藏就在里面。


▲宝藏 67


▲宝藏 69

69. 依然是这个场景，在终点右边的平台上能找到宝藏。

第十四章 自找麻烦



70. 上船后先不要沿着楼梯往上走，在楼梯的左侧能找到宝藏。
71. 见到救生船后先不要跳上去，往船的另一边走，宝藏在地面上。
72. 在一个由于风浪左右摇摆的场景中，把敌人全灭后在右边一个黄色货柜上的角落里能找到宝藏。
73. 在游泳池的场景里，游泳池的左边。
74. 在歌舞厅的战斗结束后，几个敌人会过来开门，出门后往右走。
75. 获得上一个宝藏后回头沿着走廊走到底就能发现另一个宝藏。
76. 继续前进，暗杀一个敌人后玩家会来到一个酒吧，这里还有一个敌人。解决他后在吧台后能找到宝藏。
77. 下楼进入货仓，下到底层后在楼梯的后方能找到宝藏。
78. 在往下跳救苏利之前，先不要急着跳下去，平台左边能发现宝藏。

第十五章 游出生路

79. 在逃生中途玩家会来到一个房间，在这个房间的厕所里。

第十六章 孤注一掷



80. 和艾莲娜合作打开第一扇门，在右方的箱子后能找到宝藏。
81. 通过天窗跳到仓库并遇到第一批敌人后，在角落的箱子上能找到宝藏。
82. 把车推下去并消灭敌人后，进入另一个仓库后，能在车的后面发现宝藏。

第十七章 偷渡客

本章没有收集。

第十八章 鲁卡哈利沙漠

83. 中途玩家会来到一口井，宝藏在井旁边的水罐里，用枪打烂水罐吧。

第十九章 村落

84. 先不要从右边的破洞进入村落，在大门的左边能找到宝藏。
85. 从楼顶掉到房间里后，在房间里就能找到一个宝藏。
86. 从井里出来之后，一路前进，穿过第二道门后回头看就能发现宝藏。
87. 遭遇敌人后一路前进，在一个场景里敌人会把玩家脚下的石柱射烂，掉下去后在你的右前方有一个宝藏。
88. 在下一个战斗场景前，在上去和敌人战斗前能在左边找到宝藏。
89. 在下一个战斗场景里，左边道路一个可以落下的小平台上。
90. 穿过狭窄的缝隙后，左边便是前进的路，而在右边的阴影处就能发现宝藏。
91. 在需要用 RPG 轰掉的木门右边的地上。

第二十章 车队

92. 消灭全部敌人后进入大门，在左边的沙子中。

93. 爬上梯子后苏利会帮你打开开关，宝藏在右边低处的一个平台上。

94. 拿到上一个宝藏后返回苏利所在的平台，跳到对面的吊灯上，宝藏在吊灯的背面。

第二十一章 沙中的亚特兰提斯

95. 章节开始后先不要往右下楼梯，宝藏在左边。

96. 在下楼梯的途中留意观察左边，有一个缺口可以让你跳进去，在塔里可以找到宝藏。

97. 第一次遇到特殊敌人“巨灵”后，往右走，在楼梯处就能找到宝藏。

98. 逃过“蜘蛛”的追杀后，玩家会回到电梯的地段，回头往下走就能找到宝藏。

99. 幻觉消失后，在往下走的途中可以在左边找到宝藏。

第二十二章 白日做梦

100. 沿着环形楼梯往下走，宝藏在楼梯下。

101. 和苏利汇合后，通过电梯往下移动，一路前进的过程中能在一个楼梯下靠右的墙壁处找到宝藏。

《未知海域 内森·德雷克收藏版》全奖杯达成攻略

《未知海域 德雷克的宝藏》白金指南

奖杯总数	46	铜杯	34	银杯	8	金杯	3	白金	1

额外奖杯	奖杯总数	8	铜杯	7	金杯	1

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	15至20小时（白金需时约为10小时）
在线奖杯	无
至少通关次数	3
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

作为系列第一作，本作的白金难度不高。大多都是些诸如“惨烈难度”通关、全收集或者是指定武器杀害指定数量敌人等等的“例行公事”。对于老玩家来说，最省事的做法是一周目直接选择“惨烈难度”并搞定全收集，由于游戏难度高的缘故，一些需要刷杀敌数的奖杯也可以顺路搞定（因为最高难度你总得死个几十次吧）。

和原作相比，本作除了改进了画面与系统之外，流程的一些小细节也和原作有所不同。当然，对于奖杯党来说，最大的变化还是出现在奖杯方面。以前原作所有统计类奖杯都可以用“读取检查点”来重复刷，但是在本作这方法就不再是万能的了。一些要求为“连续XX”的奖杯（例如“蛮力杀手”和“射头专家”），玩家在达成的过程中如果读取检查点的话，其计数是会归零的。但是即便如此玩家还是可以“刷”，不过方法从“读取检查点”改为“读取存档”。以“射头专家”为例，玩家可以在一个战点前手动存档，接着爆头杀死一个敌人，读取刚才存档，然后重复以上的过程5次后即可达成“连续以头部射击杀死5个敌人”的奖杯要求。

速破模式是本作新加入的模式，由于速破模式相关的奖杯对难度没有要求。所以玩家只需要用“容易”难度达成奖杯要求即可（最低难度“探险家”下不能解锁任何奖杯）。速破流程要取得好成绩，除了熟悉关卡之外，适当地避免战斗也是相当必要的，流程中的很多场景都是可以直接忽略敌人冲过去的，这样做可以节省不少的时间。另外读取检查点是会让计时回溯的，玩家如果觉得在某个战点打得不好的话可以选择读取检查点，但值得注意的是，由于死亡而导致读取检查点的话，计时是不能回溯的，所以一旦不慎死亡的话就立即按下暂停键并读取检查点。

和原作类似，本作依旧有着高难度使用作弊功能的良性BUG，操作方法如下：

1. 首先故事模式通关一次，值得注意的是，使用速破通关是使用不了BUG的。

2. 在主界面选择章节，选择第一章后进入游戏，难度随意，但不能是你想使用BUG的难度（例如你想在“惨烈”难度使用这个BUG，就不要选择“惨烈”，“致命”同理），而且不能把你100%进度的故事模式通关记录给覆盖掉。

3. 在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择“一击致命”和“无限子弹”。

4. 返回主菜单。

5. 选择章节，在选择第一章的画面内把难度调成你想使用BUG的难度，不要开始游戏，而是直接退回主菜单。

6. 选择继续游戏，回到游戏你就会发现游戏难度已经改成致命，而且作弊效果依然存在。值得注意的是，游戏中途千万不能更改难度（虽然笔者觉得基本不会有人会这样做），这样做会使BUG失效。

7. 最后一点需要注意的是，这个良性BUG只存在于1代和2代，3代并不能使用。

推荐完美路线

1. “惨烈”难度通关，中途注意搞定全收集，目标为全奖杯达成的玩家可以在一周目通关后直接开始“致命”难度的二周目流程。

2. 目标只是白金的玩家可以选择奖杯要求的三个章节并在“练习速破”模式中达成指定时间。

而目标为全奖杯达成的玩家可以直接开始新游戏并开始攻略“连续速破”模式，开始游戏后别忘了通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“服装”并选择“肥胖的德瑞克”。

3. 完成以上步骤后再根据剩余奖杯查漏补缺即可。

奖杯列表

白金（白金）

解锁条件：收集所有奖杯。

完成大冒险！（难度：容易）（铜杯）

解锁条件：以容易完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（难度：普通）（铜杯）

解锁条件：以普通完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（难度：困难）（银杯）

解锁条件：以困难完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（难度：惨烈）（金杯）

解锁条件：以惨烈完成游戏，过程中未曾变更难度。

奖杯说明：新版的惨烈难度难点和之前版本基本类似，首先先说一下共通的打法：卡视角。游戏的绝大部分战斗都可以通过卡视角来轻松打过，操作方法是在以墙壁为掩体，但不要按○键，而是直接举枪瞄准并“换肩”（L3键），这样做的话就可以在大部分敌人攻击不到玩家的前提下攻击到敌人。

游戏中的绝大部分关卡都可以通过这个方法轻松通关，但即便如此还是有两个难点。这两个难点分别在第五章“堡垒”的下水道战斗以及第二十章的“拯救竞争”的教堂战。

其中后者的难点主要集中在敌人数量众多而且大部分都是携带着狙击枪或者榴弹发射器等“大杀器”的棘手敌人，不过只要躲在教堂入口处利用“卡视角大法”慢慢推进即可。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

前者的难点主要是战斗的场地没有可供卡视角的墙壁以及掩体，敌人会随着时间陆续到场，而且来自四面八方，玩家死守一处的话很容易被围攻致死。当然，过关的方法也很多，不过方法虽多，但都可以用两个字形容：背板。

在进入下水道前玩家会遇到一挺由敌人操纵的机枪，按照游戏设计，玩家应该使用过道右侧房间内的榴弹发射器 M79 一炮炸死。不过这里玩家可以选择留着榴弹发射器不用，而是选择直接用枪把机枪手身后的油桶打爆。然后玩家手上的榴弹发射器便能有整整三发炮弹，这样可以让下水道的战斗轻松不少。

下水道的战斗讲究一个"快"。把场景以时钟划分区域，以玩家进入的场景为五点钟方向为例。玩家一进入战斗便能在前方以及左侧的高台上发现两个敌人，同时正前方会有一个敌人迅速往玩家靠近。

首先进入前方掩体并迅速用榴弹发射器解决高处的两个敌人，解决后迅速前进并利用近身攻击解决前方的敌人。接着立即往左方前进（九点钟方向），上方缺口处会刷出一个敌人，迅速用最后一发榴弹解决，接着左方的缺口处会跳下一个敌人，推荐直接用边跑边射解决，因为后方很快就会刷出另一个敌人。

全部解决掉后立即原路返回，这里会刷出三个敌人，如果玩家速度够快的话是可以在他们落地前先解决一个。三个都解决掉之后就容易多了，最后两个敌人会从玩家的初始地点刷出，轻松解决即可。

第一件宝藏（铜杯）
解锁条件：找到 1 件宝藏。

新手宝藏猎人（铜杯）
解锁条件：找到 10 件宝藏。

中级宝藏猎人（铜杯）
解锁条件：找到 20 件宝藏。

老练宝藏猎人（铜杯）
解锁条件：找到 30 件宝藏。

专业宝藏猎人（铜杯）
解锁条件：找到 40 件宝藏。

高级宝藏猎人（铜杯）
解锁条件：找到 50 件宝藏。

一流宝藏猎人（铜杯）
解锁条件：找到 60 件宝藏。

遗物发掘者（铜杯）
解锁条件：找到奇妙遗物。

最高级盗品收藏（金杯）
解锁条件：找到所有宝藏和奇妙遗物。
奖杯说明：参考前文收集部分。

20 记头部射击（铜杯）
解锁条件：以头部射击杀死 20 个敌人。

100 记头部射击（铜杯）
解锁条件：以头部射击杀死 100 个敌人。

250 记头部射击（银杯）
解锁条件：以头部射击杀死 250 个敌人。

射头专家（银杯）
解锁条件：连续以头部射击杀死 5 个敌人。

格斗好手（铜杯）
解锁条件：以残忍连续技杀死 5 个敌人。

蛮力杀手（铜杯）
解锁条件：以残忍连续技杀死 20 个敌人。
奖杯说明：残忍连续技的操作方法是依次按下□键、△键和□键，这种攻击方法不光可以获得 2 倍弹药补充，而且快，高难度在一对一的情况下不妨多用。

格斗专家（银杯）
解锁条件：连续以残忍连续技杀死 5 个敌人。

三重轰炸王！（铜杯）
解锁条件：以 1 次爆炸杀死 3 个敌人。

轰炸名人（银杯）
解锁条件：以 1 次爆炸杀死 3 个敌人，重复 5 次。
奖杯说明：第四章"坠机现场"的其中一个场景中，玩家能在一个高台拿到一把榴弹发射器，之后会有敌人不断在前方布满陷阱的小树林中刷出来，在这里很容易就能达成 1 次爆炸杀死 3 个敌人的要求。

半空射击手（铜杯）
解锁条件：悬吊时以枪击杀死 20 个敌人。

半空轰炸手（铜杯）
解锁条件：悬吊时以手榴弹杀死 10 个敌人。

疾跑射手（铜杯）
解锁条件：以边跑边开枪（不瞄准）杀死 20 个敌人。
奖杯说明：在游戏后期和后裔（变种猴子）战斗时很容易就能刷到。

铁拳（铜杯）
解锁条件：先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 5 个敌人。

铁拳高手（铜杯）
解锁条件：连续先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 10 个敌人。
奖杯说明：最简单的做法在容易难度下以边跑边射击敌人的形式击中敌人一次，再立即冲上去用近身攻击（□键）补刀。第四章"坠机现场"的多个场景都可以轻松达成这个条件，利用"读取存档"的方法可以保证万无一失。另一个解锁的好地点是在第十一章"一场激烈冲突"开头的战斗中，解决开头的机枪手、高台的敌人以及不断往玩家靠近的胖子敌人后就可以开始跟敌人绕圈并尝试解锁了。

忍者大师（银杯）
解锁条件：从后方徒手杀死 50 个敌人。
奖杯说明：在第五章"堡垒"中，完成开头的攀爬部分后，在第一场战斗中玩家会发现一个背对自己的敌人，暗杀后读取检查点即可。值得注意的是，本作的"暗杀"判定有些奇怪，如果在暗杀前敌人就已经发现玩家的话，即使发动了背后暗杀的动画也不会计算进统计内，所以有时候需要多尝试几次。

不死（银杯）
解锁条件：在不死而且不读取重生点的前提下杀死 75 个敌人。
奖杯说明：玩家可以在第十七章"宝藏保管库的心脏"开头的战斗中轻松达成，只要玩家不爬上锁链的话，敌人是会不断刷新的。在此期间，不要忘了在暂停菜单依次选择"特典"、"报酬"、"调整"中选择无限弹药。

30 次杀害：Mk-NDI（铜杯）
解锁条件：用手榴弹杀死 30 个敌人。

20 次杀害：Desert-5（铜杯）
解锁条件：用 Desert-5 杀死 20 个敌人。

20 次杀害：Wes-44（铜杯）
解锁条件：用 Wes-44 杀死 20 个敌人。

30 次杀害：Dragon Sniper（铜杯）
解锁条件：用 Dragon Sniper 杀死 30 个敌人。

50 次杀害：92FS-9mm（铜杯）
解锁条件：用 92FS-9mm 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：M4（铜杯）
解锁条件：用 M4 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：Micro-9mm（铜杯）
解锁条件：用 Micro-9mm 杀死 50 个敌人。

30 次杀害：M79（铜杯）
解锁条件：用 M79 杀死 30 个敌人。

30 次杀害：MP40（铜杯）
解锁条件：用 MP40 杀死 30 个敌人。

50 次杀害：PM-9mm（铜杯）
解锁条件：用 PM-9mm 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：Moss-12（铜杯）
解锁条件：用 Moss-12 杀死 50 个敌人。

50 次杀害：AK-47（铜杯）
解锁条件：用 AK-47 杀死 50 个敌人。
奖杯说明：所有武器相关的奖杯都可以在通关后通过在暂停菜单依次选择"特典"、"报酬"、"选择武器"中选择相应武器来轻松达成。

拍摄艾莲娜（铜杯）
解锁条件：使用拍照模式。
奖杯说明：在游戏的任何时候，只要按下"方向键↓"即可调出拍照模式。如果不能调出的话，进入暂停菜单的"选项"的"游戏"中选择开启拍照模式。

 **城墙也挡不住我** 

解锁条件： 10分钟之内完成第五章“堡垒”。

奖杯说明： 速破模式的要点可参考前文，值得注意的是，下水道的战斗中玩家必须全灭敌人才能继续前进。

 **快速过河** 

解锁条件： 5分钟之内完成第12章“逆流而上”。

奖杯说明： 在流程的最后部分中玩家削减一定数量的敌人即可无视剩余敌人继续前进，高处的榴弹发射器敌人必须优先消灭。中途小心漂流而下的油桶即可，之后就是克服那恶心的操作和适当的背板了。别看5分钟很短，其实还是卓卓有余的。

 **快速会合** 

解锁条件： 7分钟之内完成第16章“藏宝库”。

奖杯说明： 玩家要想达成7分钟的目标，就必须要背板，至少路线必须记得相当清楚。但第一次遇到强制战斗时，迅速解决上方的两个敌人，然后立即解决靠近玩家的敌人并捡取他的武器Wes-44。利用这把武器高威力的特点迅速前进并往深处靠近以躲闪右上方的榴弹发射器敌人。把梯子放下来后迅速往上爬，爬上去后无视敌人一路狂奔即可。熟悉流程且一切顺利的话本关甚至可以在6分钟内完成。

额外奖杯

 **完成大冒险！（难度：致命）** 

解锁条件： 以致命完成游戏，过程中未曾变更难度。

奖杯说明： “致命”难度只有玩家在“惨烈”难度后才会开启，比起前一个难度的“三枪死”变成了“两枪死”甚至是“一枪死”，后期的手枪和霰弹枪甚至可以一击必杀。但打法是共通的，具体难点可以参考前文的“完成大冒险！（难度：惨烈）”。当然，玩家可以通过一些“邪道手段”来更容易地通过。由于过程比较复杂，有需要的玩家可以参照本刊附赠光碟中的“《未知海域 德雷克的宝藏》全程邪道最速攻略”来使用。但是有两点是需要注意的，一是邪道打法的部分内容不适用于速破模式，因为邪道打法通关后的完成率并不是100%，不是100%的话是不能解锁奖杯“极速快感”的。二是本作由于是重制版，所以部分贴图和原作相比有所区别，虽然基本思路是一样的，但邪道打法会跟原作有所变化，使用难度也变高了不少。

当然，BUG依然是可以使用，无限子弹和一击致命还是从某种程度上减少了游戏难度。



 **超自然杀手** 

解锁条件： 以狙击枪杀死5个后裔。

奖杯说明： 后裔指的就是游戏中玩家遇到的“变种猴子”。

 **角色变换** 

解锁条件： 换上德瑞克以外角色的外观并杀死一个敌人。

 **只能活一次** 

解锁条件： 没有死亡下以普通或以上难度完成最后的章节。

奖杯说明： 打法可以参考“惨烈难度”，善用“卡视角大法”即可。

 **又胖又快** 

解锁条件： 使用肥胖的德瑞克完成一次“持续进行速破”。

奖杯说明： 需要全程使用，如果速破过程中需要退出游戏的话，再次进入游戏时别忘了再次把“肥胖的德瑞克”调出来。

 **紧贴榜首** 

解锁条件： 与好友比较数字。

奖杯说明： 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“统计数字”中选择随意一个统计数字即可。

 **极速快感** 

解锁条件： 达成2小时30分的速破完成时间。

奖杯说明： 要点可参考前文，2小时30分通关实际上相当充裕，容错率也相当高。在一切顺利的情况下，容易难度下2小时内通关不是问题。

 **作弊** 

解锁条件： 启用一个“调整”选项。

奖杯说明： 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择随意一个秘技并启用即可。

《未知海域2 纵横贼道》白金指南

奖杯总数	45	铜杯	31	银杯	10	金杯	3	白金	1

额外奖杯	奖杯总数	8	铜杯	7	金杯	1

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	15至18小时（白金需时约为12小时）
在线奖杯	无
至少通关次数	3
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的白金难度是三作中最高的，当然乐趣度也是三作中最高的。其白金难度主要体现在其最高难度下（无论是本编的“惨烈”还是新增的“致命”），但是大致方法还是可以沿用一代的“卡视角大法”，具体操作方法是在以墙壁为掩体，但不要按○键，而是直接举枪瞄准并通过“换肩”（L3键），这样做的话就可以在大部分敌人攻击不到玩家的前提下攻击到敌人。

潜行在二代最高难度作用不小，善用潜行不光能让玩家更好地削弱敌人数量外，还能获得战斗的主动权。部分章节中潜行能起到奇效，例如第三章“婆罗洲”、第十二章“拦截列车”和第二十二章“修道院”。

和一代类似，本作所有带“连续”要求的奖杯都不能通过读取检查点，而是要用手动读取存档的方式来达成。由于流程变长的缘故，本作的累计类奖杯也相对变得简单起来。一周目直接选择“惨烈”难度，通关时基本就解得差不多了。

至于对于全奖杯没怨念只求白金的玩家，又想降低游戏难度的玩家，可以参考并使用1代的“一击致命”和“无限子弹”良性BUG。当然，致命难度也同样适用。

推荐完美路线

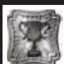
1.“惨烈”难度通关，中途注意搞定全收集，目标为全奖杯达成的玩家可以在一周目通关后直接开始“致命”难度的二周目流程。

2.目标只是白金的玩家可以选择奖杯要求的三个章节并在“练习速破”模式中达成指定时间。

而目标为全奖杯达成的玩家可以直接开始新游戏并开始攻略“连续速破”模式，开始游戏后别忘了通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“服装”并选择“肥胖的德瑞克”。

3.完成以上步骤后再根据剩余奖杯查漏补缺即可。

奖杯列表

 **白金** 

解锁条件： 收集所有奖杯。

 **完成大冒险！（难度：容易）** 

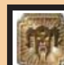
解锁条件： 以容易完成游戏，过程中未曾变更难度。

 **完成大冒险！（难度：普通）** 

解锁条件： 以普通完成游戏，过程中未曾变更难度。

 **完成大冒险！（难度：困难）** 

解锁条件： 以困难完成游戏，过程中未曾变更难度。

 **完成大冒险！（难度：惨烈）** 

解锁条件： 以惨烈完成游戏，过程中未曾变更难度。

奖杯说明： 本作的“惨烈”难度（包括在此之上的“致命难度”）有且只有一个难点，那就是最终BOSS战。但是对付他的方法也是相当多，除了利用“无限弹药”BUG直接用手雷将炸死他之外，还可以利用地形直接“屈死”他。

开始战斗后只要往左走并来到大树的后边，然后等到BOSS从右边探出头来就往左边走，左边探出头来就往右边走，如此循环就能把BOSS活生生地限制在这个区域内，只有玩家只要等待右方的树脂重生并引爆就能对BOSS造成伤害。

BOSS的移动速度会根据HP剩余量变快，玩家需要把握左右移动的节奏。难度越高，容错率越低，但只要把握节奏，最高难度无伤打过不在话下。


第一件宝藏
解锁条件：找到 1 件宝藏。


新手宝藏猎人
解锁条件：找到 20 件宝藏。

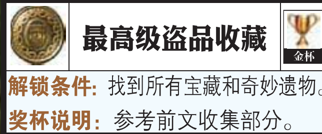

中级宝藏猎人
解锁条件：找到 40 件宝藏。

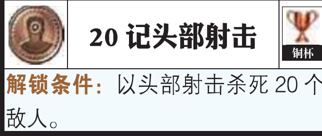

老练宝藏猎人
解锁条件：找到 60 件宝藏。

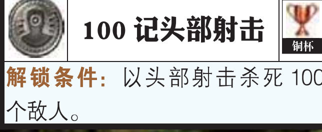

高级宝藏猎人
解锁条件：找到 80 件宝藏。

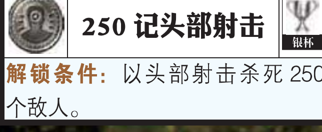

一流宝藏猎人
解锁条件：找到 100 件宝藏。

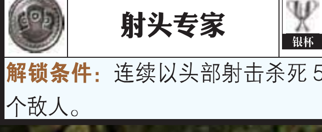

遗物发掘者
解锁条件：找到奇妙遗物。

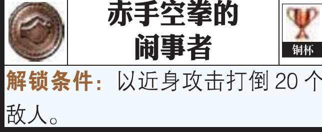

最高级盗品收藏
解锁条件：找到所有宝藏和奇妙遗物。
奖杯说明：参考前文收集部分。


20 记头部射击
解锁条件：以头部射击杀死 20 个敌人。


100 记头部射击
解锁条件：以头部射击杀死 100 个敌人。


250 记头部射击
解锁条件：以头部射击杀死 250 个敌人。


射头专家
解锁条件：连续以头部射击杀死 5 个敌人。

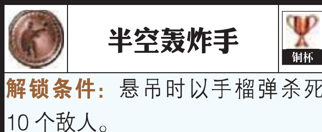

赤手空拳的闹事者
解锁条件：以近身攻击打倒 20 个敌人。


赤手空拳强打者
解锁条件：以近身攻击打倒 50 个敌人。

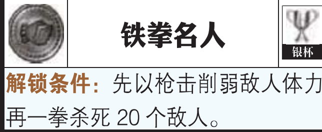

赤手空拳大师
解锁条件：连续以近身攻击打倒 10 个敌人。


轰炸名人
解锁条件：以 1 次爆炸杀死 5 个敌人。
奖杯说明：在第六章“险恶时刻”一开始的战斗中，在把第一批敌人消灭干净后，初始地点右前方的深处会来一台装满敌人的卡车，在它到达之前埋伏在那里，然后在敌人到来之前扔一个手雷 / 发射一发榴弹发射器 / 发射一发 RPG 即可。
当然还有个更简单的方法，那就是通关后选择第十二章“拦截列车”，开头玩家会在下方遇到有五个敌人聚在一起，进入暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“选择武器”中选择 RPG-7 并攻击就可轻松达成。

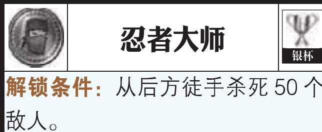

半空射击手
解锁条件：悬吊时以枪击杀死 20 个敌人。


半空轰炸手
解锁条件：悬吊时以手榴弹杀死 10 个敌人。


疾跑射手
解锁条件：以边跑边开枪（不瞄准）杀死 20 个敌人。


铁拳名人
解锁条件：先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 20 个敌人。


铁拳高手
解锁条件：连续先以枪击削弱敌人体力再一拳杀死 10 个敌人。
奖杯说明：除了用手动读取存档的方式之外，第四章“发掘现场”也是个不错的选择。在第一次获得手雷后会进入手雷教学部分，不按教学走而是直接从右方过道出去，然后就可以开始“铁拳高手”的攻略了。和上代一样，在容易难度下以边跑边射击敌人的形式击中敌人一次，再立即冲上去用近身攻击（□键）补刀是最妥当的做法。


忍者大师
解锁条件：从后方徒手杀死 50 个敌人。
奖杯说明：本作的潜入部分众多，“惨烈”难度下一般会顺便取得。

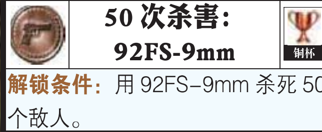

不死
解锁条件：在不死而且不读取重生点的前提下杀死 75 个敌人。
奖杯说明：虽然可以通过反复读取存档的方式达成，但这无疑太烦了。笔者推荐一个比较正常的打法，那就是直接选择第五章“市区战”开始，由于跳跃部分很少，容易难度下意外死亡几率很小，一直打下去到第六章“险恶时刻”开头的战斗中途便能顺利解锁。


30 次杀害：Mk-NDI
解锁条件：用手榴弹杀死 30 个敌人。


20 次杀害：Desert-5
解锁条件：用 Desert-5 杀死 20 个敌人。


20 次杀害：Wes-44
解锁条件：用 Wes-44 杀死 20 个敌人。


30 次杀害：Dragon Sniper
解锁条件：用 Dragon Sniper 杀死 30 个敌人。


50 次杀害：92FS-9mm
解锁条件：用 92FS-9mm 杀死 50 个敌人。


50 次杀害：M4
解锁条件：用 M4 杀死 50 个敌人。


50 次杀害：Micro-9mm
解锁条件：用 Micro-9mm 杀死 50 个敌人。

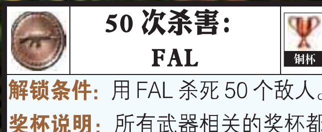

30 次杀害：Moss-12
解锁条件：用 Moss-12 杀死 30 个敌人。


30 次杀害：RPG-7
解锁条件：用 RPG-7 杀死 30 个敌人。


50 次杀害：SAS-12
解锁条件：用 SAS-12 杀死 50 个敌人。

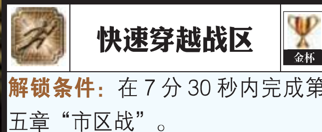

20 次杀害：Pistole
解锁条件：用 Pistole 杀死 50 个敌人。

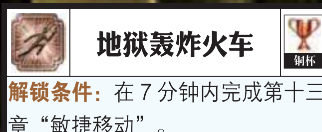

50 次杀害：M32-Hammer
解锁条件：用 M32-Hammer 杀死 50 个敌人。


50 次杀害：FAL
解锁条件：用 FAL 杀死 50 个敌人。
奖杯说明：所有武器相关的奖杯都可以在通关后通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“选择武器”中选择相应武器来轻松达成。

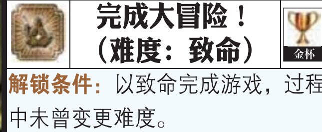

市区内的新狗仔队
解锁条件：使用拍照模式。
奖杯说明：在游戏的任何时候，只要按下“方向键↓”即可调出拍照模式。如果不能调出的话，进入暂停菜单的“选项”的“游戏”中选择开启拍照模式。


维持干燥
解锁条件：在 6 分 30 秒内完成第三章“婆罗洲”。
奖杯说明：时间较紧，可能需要先打一次熟悉流程，这个章节的战斗都不能跳过，而且需要记得中途炸弹的位置以免浪费不必要的时间。


快速穿越战区
解锁条件：在 7 分 30 秒内完成第五章“市区战”。
奖杯说明：时间相当充裕，一开始的流程中直接爬上电线杆即可，不需要上前触发巴士爆炸的剧情。


地狱轰炸火车
解锁条件：在 7 分钟内完成第十三章“敏捷移动”。
奖杯说明：同样的时间相当充裕，基本只要不断沿着车厢外沿以及车顶前进即可，中途的敌人（特别是在车厢内的）可以忽略。最后的直升机部分不要冲得太猛以免出现意外，直升机机枪的攻击力在容易难度下还是蛮高的，最后的 RPG 射击直升机环节注意不要手抖射失了（笑）。

额外奖杯


完成大冒险！（难度：致命）
解锁条件：以致命完成游戏，过程中未曾变更难度。
奖杯说明：具体难点可以参考前文的“完成大冒险！（难度：惨烈）”，方法都是共同的。

超自然杀手
铜杯

解锁条件：以狙击枪杀死 5 个守护者。

奖杯说明：守护者指的就是游戏中玩家在香巴拉遇到的“蓝皮人”。玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择“一击致命”并启用即可轻松解决它们。

角色变换
铜杯

解锁条件：换上德瑞克以外角色的外观并杀死一个敌人。

只能活一次
银杯

解锁条件：没有死亡下以普通或以上难度完成最后的章节。

奖杯说明：最后章节不死的难点不是最终 BOSS 而是最后的逃生部分，迅速且小心地跳过断桥吧。

又胖又快
铜杯

解锁条件：使用肥胖的德瑞克完成一次“持续进行速破”。

奖杯说明：需要全程使用，和一代类似，如果速破过程中需要退出游戏的话，再次进入游戏时别忘了再次把“肥胖的德瑞克”调出来。

紧贴榜首
铜杯

解锁条件：与好友比较数字。

奖杯说明：通过在暂停菜单依次选择“特典”、“统计数字”中选择随意一个统计数字即可。

极速快感
铜杯

解锁条件：达成 3 小时 30 分的速破完成时间。

奖杯说明：除了熟悉流程这种老生常谈的问题之外，有两点是需要注意的，一是死亡而导致读取检查点的话，计时是不能回溯的，所以一旦不慎死亡的话就立即按下暂停键并读取检查点。二是在部分流程中玩家会有 NPC 同行，那些流程中必须把所有敌人都消灭才能继续前进，要不然 NPC 会强行死亡并导致游戏结束。还有游戏末段会有两个稍微需要消耗点时间的谜题，觉得时间比较紧的玩家可以选择用笔记下来以节省游戏中翻笔记的时间。

作弊
铜杯

解锁条件：启用一个“调整”选项。

奖杯说明：通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择随意一个秘技并启用即可。

《未知海域3 德雷克的诡计》白金指南

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

额外奖杯	奖杯总数	8	铜杯	7	金杯	1

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	15至20小时（白金需时约为11小时）
在线奖杯	无
至少通关次数	3
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯设计和前两代有着比较大的区别，话虽如此，也只是换个方式“刷人头”而已。虽然奖杯设计都复杂了，但白金难度实际上是降低了。一些技巧性的奖杯，都可以调低难度后在某些章节中轻松达成。善用“官方秘技”（通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择秘技并启用即可）的话可以使某些统计类奖杯（例如武器击杀数相关的奖杯）的获得轻松不少。值得注意的是，前两代共用的“手动读取存档”方法在本作中不再全部适用，不过由于奖杯设计的原因，用到的地方也不多就是了。

另外在刷杀敌数的时候，在读取检查点之前，不要忘了要留一个“活口”。本作的自动存档相当频繁，基本每个场景敌人一旦全灭系统就会立即存档。强调这点的另外一个原因是，本作和前两代不同，与奖杯相关的武器绝大部分都不能像以往那样通过暂停菜单的报酬选项来直接获得。武器基本只能使用场景中所能获得的，其中几把武器甚至只会在流程中出现几次甚至一次（例如轻机枪 PAK-80），所以为了避免过多重复劳动，刷人头的时候请不要忘了留活口。

速破模式的要点还是和之前一样，调低难度、熟悉流程还有适当的无视路上的敌人依然是节省过关时间的三大策略。另外一些敌人众多且场景广阔的章节中（例如第十二章“挟持”的水上平台战斗），可以选择直接无视敌人伤害然后直接往目的地跑，到达目的地后立即读取检查点，这样做的话之前的敌人就会全部消失，善用这个方法能节省不少时间。

同样的，本作中依然存在着良性 BUG 以供玩家在高难度下使用秘技，方法如下：

1. 先通关一次，然后选择自己想要的难度（例如“致命”）。

2. 进入暂停菜单，选择“游戏”，把难度调成除当前难度外的任意难度。

3. 通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择秘技并启用。

4. 把难度改为“致命”。

5. 手动存档一次。

完成以上步骤后推荐先退出游戏一次再载入存档，以查看游戏难度是否已经变为一开始选择的难度，确定无误后就可以了。

推荐完美路线

1. “惨烈”难度通关，中途注意搞定全收集，目标为全奖杯达成的玩家可以在一周目通关后直接开始“致命”难度的二周目流程。途中出了收集奖杯之外，不嫌麻烦的玩家可以顺便把武器杀敌数与战斗相关的奖杯一并搞定。一些杂项奖杯，例如“奉上鲜鱼”、“陆地鲨鱼”、“野人克星”和“水上游戏”也别忘了。

2. 目标只是白金的玩家可以选择奖杯要求的三个章节并在“练习速破”模式中达成指定时间。而目标为全奖杯达成的玩家可以直接开始新游戏并开始攻略“连续速破”模式，开始游戏后别忘了通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“服装”并选择“胖德瑞克”。

3. 完成以上步骤后再根据剩余奖杯查漏补缺即可。值得一提的是，很多奖杯都可以在第十九章“村落”中同时获得，详细可参考下文奖杯列表说明部分。



奖杯列表

白金
白金

解锁条件：收集所有奖杯。

完成大冒险！（难度：容易）
铜杯

解锁条件：以容易完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（难度：普通）
铜杯

解锁条件：以普通完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（难度：困难）
银杯

解锁条件：以困难完成游戏，过程中未曾变更难度。

完成大冒险！（难度：惨烈）
金杯

解锁条件：以惨烈完成游戏，过程中未曾变更难度。

奖杯说明：本作的“惨烈”难度（“致命”同理）是系列最简单的，除了老方法“卡视角”之外，玩家还可以利用“掷回”把敌人的手雷扔回去，这样做能让战斗轻松不少。注意收集流程中能找到的高威力武器（例如 RPG 以及榴弹发射器）来对付强力敌人同样可以让战斗轻松不少。值得一提的是，游戏中很多场景合理利用潜行暗杀可以让战斗难度减低甚至完全避免正面战斗。

“惨烈”（“致命”同理）难度的难点主要集中在第十二章“挟持”、第十四章“自找麻烦”、第二十章“车队”、第二十一章“沙中的亚特兰提斯”。

其中第十二章的水上平台战斗只要玩家躲在左侧的废船即可躲开两个机枪台的攻击，之后只要慢慢推进即可。

第十四章“自找麻烦”的歌舞厅后半部分的战斗中玩家需要尽快把上方敌人解决，然后根据重装兵的走位往他所处位置的相反方向朝入口（也就是前半部分中玩家的初始位置）前进。中途别忘了把刚才上方敌人死亡后掉落的榴弹发射器给捡了，之后只要坚守上方阵地利用榴弹发射器解决来袭的敌人即可。

第二十章“车队”没什么好说的，这是一个单纯需要枪法以及背板的关卡，关卡初期敌人摩托车的出现时机以及位置需要玩家记清楚。第二十一章“沙中的亚特兰提斯”同样需要玩家稳扎稳打，由于视线受限而且敌人众多，玩家必须小心移动，优先解决携带狙击枪和榴弹发射器的敌人。

最终BOSS战毫无技术含量，只要记住qte相应的按键即可轻松过关，这货可比二代的最终BOSS拉扎雷维奇弱多了（全都是△键以及○键）。

第一件宝藏 铜杯
解锁条件：找到1件宝藏。

新手宝藏猎人 铜杯
解锁条件：找到20件宝藏。

中级宝藏猎人 铜杯
解锁条件：找到40件宝藏。

老练宝藏猎人 铜杯
解锁条件：找到60件宝藏。

高级宝藏猎人 铜杯
解锁条件：找到80件宝藏。

一流宝藏猎人 银杯
解锁条件：找到100件宝藏。

遗物发掘者 铜杯
解锁条件：找到奇妙遗物。

最高级盗品收藏 金杯
解锁条件：找到所有宝藏和奇妙遗物。
奖杯说明：参考前文收集部分。

20记头部射击 铜杯
解锁条件：以头部射击杀死20个敌人。

100记头部射击 铜杯
解锁条件：以头部射击杀死100个敌人。

射头专家 银杯
解锁条件：连续以头部射击杀死5个敌人。

赤手空拳的闹事者 铜杯
解锁条件：以近身攻击打倒20个敌人。

赤手空拳强打者 铜杯
解锁条件：以近身攻击打倒50个敌人。

轰炸名人 银杯
解锁条件：以1次爆炸杀死5个敌人。
奖杯说明：如果没在流程中解锁的话，玩家可以在第十六章“孤注一掷”中尝试，在第一次和伊莲娜分开行动并在屋顶移动的时候。玩家的下方会遇到两个敌人，暗杀其中一个能获得一个手雷（必须暗杀才能获得）。帮助伊莲娜开门后回来一部敌人的吉普车，此时直接往车的尾部靠近，在敌人完全下车前直接把手雷往车里扔，一切顺利的话即可解锁奖杯。

半空射击手 铜杯
解锁条件：悬吊时以枪击杀死20个敌人。

半空轰炸手 铜杯
解锁条件：悬吊时以手榴弹杀死10个敌人。

疾跑射手 铜杯
解锁条件：以边跑边开枪（不瞄准）杀死20个敌人。

花式战斗 铜杯
解锁条件：连续轮流以近身拳击以及枪击杀死10个敌人。
奖杯说明：只要把难度调低，第十九章“村落”是个相当不错的解锁地点。第一次遇到敌人后往左方前进获得武器后就可以尝试解锁了，低难度下难度不高。

忍者大师 铜杯
解锁条件：从后方徒手杀死50个敌人。

不死 银杯
解锁条件：在不死而且不读取重生点的前提下杀死75个敌人。
奖杯说明：同样的，只要把难度调成容易，这个奖杯的难度并不高。从敌人数量、关卡长度以及复杂程度来说，笔者同样推荐第十九章“村落”，从第十九章开始战斗，到第十九章的沙尘暴战斗后不久就能顺利解锁这个奖杯。这两个关卡敌人不强而且流程很短，即使失败也不需要耗费太长时间重试。

随身武器高手 铜杯
解锁条件：连续以随身武器打倒30个敌人。
奖杯说明：随身武器指的就是手枪、微冲锋枪等副武器。最佳的解锁地点依然是第十九章“村落”，开始第一场战斗后开始利用捡到的手枪开始杀敌，中途注意不要死亡和用其他攻击手段杀死敌人（包括近身格斗、手雷和敌人的手雷）。一切顺利的话，在第二场强制战斗结束后就能解锁这个奖杯（两个场景刚好合计30个敌人）。

上弹大师 铜杯
解锁条件：连续打倒50个敌人，且没有进行自动上弹。
奖杯说明：自动上弹只要在玩家全部耗尽弹夹子弹后才会发动，在此之前只要手动上弹即可。话虽如此，这个奖杯还是比较麻烦的，毕竟游戏中玩家会遇到一些要求玩家强制使用弹夹只有一发的武器（例如第十九章“村落”末段的RPG）。但是很奇怪的是，这个奖杯可以通过“手动读取存档”的方法来获得，知道方法后就简单多了。笔者推荐第十五章“游出生路”，因为章节开始后就立即开打，可以省去不少跑路的时间。

盲射神射手 铜杯
解锁条件：躲在掩体后以盲射打倒20个敌人。

掷回 铜杯
解锁条件：掷回敌人丢出的手榴弹打倒10个敌人。

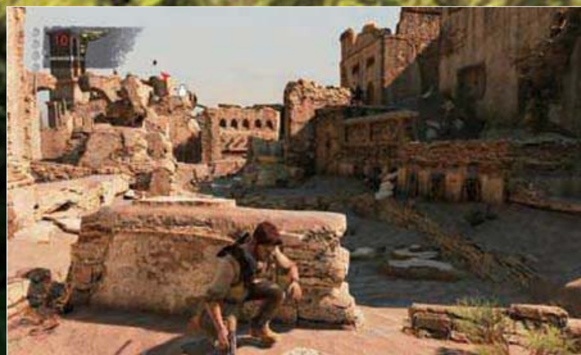
掷回名人 铜杯
解锁条件：掷回敌人丢出的手榴弹同时打倒2个敌人。
奖杯说明：还是第十九章“村落”，第二场强制战斗开始后左方的敌人会扔一个手雷过来，同时会有一个敌人往他靠近，接下来要做的事情想必玩家你也明白了吧，失败的话读取检查点即可。

奉上鲜鱼 铜杯
解锁条件：以市场的鱼攻击3个敌人。
奖杯说明：解锁章节为第十章“历史研究”。

骚动制造者 铜杯
解锁条件：撞倒并杀死5个持盾敌人。
奖杯说明：连续射击持盾敌人他会摔倒，靠近他并按□键就可跳到他背后，再按一次□键就可以杀死敌人，在此过程中推荐连按□键以免误操作。

陆地鲨鱼 铜杯
解锁条件：游泳时打倒20个敌人。
奖杯说明：解锁章节为第十二章“挟持”。

野人克星 铜杯
解锁条件：成功反击野人的所有攻击。
奖杯说明：所谓的野人就是指游戏中的大块头敌人，他会主动靠近玩家并发动近身攻击，通过qte把攻击全部防下来并反击即可。



水上游戏 铜杯

解锁条件：在游轮上的游泳池内玩耍。

奖杯说明：英文奖杯名为“Marco Solo”，这个奖杯继承于二代某个情节中出现过的“德瑞克式冷笑话”，解锁地点为第十四章“自找麻烦”，在进入歌舞厅之前玩家会遇到一个游泳池，跳进去即可获得奖杯。话说回来，跳进去后可别忘了高喊一句“马可波罗”！（笑）

30次杀害：Mk-NDI 铜杯

解锁条件：用手榴弹杀死30个敌人。

30次杀害：Dragon Sniper 铜杯

解锁条件：用Dragon Sniper杀死30个敌人。

奖杯说明：这把武器属于比较稀有的那种，不过好在可以无限获得。通关后玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“武器”中选择“德拉查专用Dragon”或者“苏利专用Dragon”来轻松达成。

30次杀害：M9 铜杯

解锁条件：用M9杀死30个敌人

30次杀害：RPG-7 铜杯

解锁条件：用RPG-7杀死30个敌人。

奖杯说明：秉着尽可能少重复劳动的原则，笔者依然推荐第十九章“村落”中获得，第三场强制战斗中（玩家需要对阵一台带有机枪的吉普车），那里就能捡到一把RPG，刷的过程里别忘了留一个活口再读取检查点。

30次杀害：SAS-12 铜杯

解锁条件：用SAS-12杀死30个敌人。

30次杀害：Arm Micro 铜杯

解锁条件：用Arm Micro杀死30个敌人。

30次杀害：G-MAL 铜杯

解锁条件：用G-MAL杀死30个敌人。



30次杀害：KAL-7 铜杯

解锁条件：用KAL-7杀死30个敌人。

30次杀害：Mag 5 铜杯

解锁条件：用Mag 5杀死30个敌人。

30次杀害：PAK-80 铜杯

解锁条件：用PAK-80杀死30个敌人。

奖杯说明：依然是第十九章“村落”的第三场强制战斗，玩家左前方的柱子后（也就是吉普车正下方）就有一把PAK-80。

30次杀害：T-Bolt Sniper 铜杯

解锁条件：用T-Bolt Sniper杀死30个敌人。

奖杯说明：第十九章“村落”的第二场强制战斗前，玩家会遇到一个狙击手，击倒他后就能获得一把T-Bolt Sniper，剩下的事情就无需多提了吧。

30次杀害：Tau Sniper 铜杯

解锁条件：用Tau Sniper杀死30个敌人。

奖杯说明：通关后玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“武器”中选择“克洛伊专用Tau”来获得并在流程中的任何时候使用这把武器。

照片炸弹 铜杯

解锁条件：使用拍照模式。

奖杯说明：在游戏的任何时候，只要按下“方向键↓”即可调出拍照模式。如果不能调出的话，进入暂停菜单的“选项”的“游戏”中选择开启拍照模式。

逃脱火焰 金杯

解锁条件：在9分30秒以内完成第七章“留在光明中”。

奖杯说明：第七章的指定时间是三作中所有奖杯相关的计时关卡中最紧的。除了熟悉关卡之外，谨记之前所提过的要点（例如一旦死亡立即读取检查点等等）即可，把难度调成“简单”后就开始飞奔吧。

赶上飞机 银杯

解锁条件：在12分钟以内完成第十六章“孤注一掷”。

马儿飞快 铜杯

解锁条件：在15分钟内完成第20章“车队”。

额外奖杯

完成大冒险！（难度：致命） 金杯

解锁条件：以致命完成游戏，过程中未曾变更难度。

奖杯说明：具体难点可以参考前文的“完成大冒险！（难度：惨烈）”，方法都是共同的。

超自然杀手 铜杯

解锁条件：以狙击枪杀死5个巨灵。

奖杯说明：巨灵指的就是玩家在第二十一章“沙中的亚特兰提斯”遇到的“幻影”，无论是耐久度还是攻击力都能算是系列超自然敌人之首。不过玩家可以通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择“一击致命”并启用即可轻松解决它们。



角色变换 铜杯

解锁条件：换上德瑞克以外角色的外观并杀死一个敌人。

只能活一次 银杯

解锁条件：没有死亡下以普通或以上难度完成最后的章节。

奖杯说明：最后一章的长度堪称系列之最，不过难度倒不是很高，小心前进即可。和2代最后的逃亡情节类似，最后逃出生天的时候可不要阴沟里翻船哦。

又胖又快 铜杯

解锁条件：使用肥胖的德瑞克完成一次“持续进行速破”。

奖杯说明：需要全程使用，和之前类似，如果速破过程中需要退出游戏的话，再次进入游戏时别忘了再次把“胖德瑞克”调出来。



紧贴榜首 铜杯

解锁条件：与好友比较数字。

奖杯说明：通过在暂停菜单依次选择“特典”、“统计数字”中选择随意一个统计数字即可。

极速快感 铜杯

解锁条件：达成4小时15分的速破完成时间。

奖杯说明：本作的时间相当充裕，只要中途没什么过于严重的失误，即便是把路上的敌人一个不留杀干净都能把时间控制在4小时之内，流程中的几个大谜题可以通过适当的背板以节省时间。

作弊 铜杯

解锁条件：启用一个“调整”选项。

奖杯说明：通过在暂停菜单依次选择“特典”、“报酬”、“调整”中选择随意一个秘技并启用即可。

文 古林 美编 咕噜

東京ザナドゥ

PSV

东京异境	Falcom	动作角色扮演
东京ザナドゥ		日版
2015年9月30日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为5980日元		无对应周边

作为Falcom首次挑战“现代背景”的RPG新作，《东京异境》的表现也算可圈可点。除了与《轨迹》极其接近的画面机制与收集要素外，也融入了带点《伊苏》风味的动作特色，合理实现了王道RPG与ACT的结合，是一款热爱Falcom的RPG玩家们不可错过的良作。

系统介绍

本作的内容架构与《闪之轨迹》类似，基本上可分为日常与战斗两大模块，流程则以主线剧情→自由时间→攻略迷宫→主线剧情的步骤循环推进。随着剧情深入，后期也会出现两大模块相融合的情况。在深入了解本作系统之前，先简单了解一下游戏的基本操作与几个主要菜单各自具备了什么样的功能吧。

基础操作

按键	效果（日常模块）	效果（战斗模块）
左摇杆	角色移动 / 项目选择	
右摇杆	镜头移动	
○	确定 / 对话 / 调查	攻击
△	更换当前操作角色为搭档	
×	取消 / 跳跃 / 长按可加速剧情播放	跳跃，连续按下可二段跳
□	打开大地图导航画面	发动三大战斗技能
L	打开语音信息 / 异界搜索	锁定敌人 / 长按时可配合 R 键更换锁定目标
R	移动中长按可加速跑	回避 / 长按为加速跑
方向键←	道具画面	
方向键→	更换当前操作角色为援助角色	
方向键↑	镜头重置	
方向键↓	快速打开 NiAR 界面	发动交叉冲击
START	打开主菜单 / 跳过动画	打开主菜单 / 展开地图时可直接脱离迷宫
SELECT	展开地图	
触屏	在画面上快速点 2 下为镜头重置	

※ 战斗模块的操作可在后台设置中进行一定程度的更改。

主菜单

游戏中按下 START 键即可打开主菜单，右下角显示当前持有的宝石（ジェム）、金钱（所持金）与累计游戏时间（プレイ时间），左列主要选项的功能分别如下。





EQUIP：装备。调整灵魂兵装的各大项目，还可更换角色的防具与饰品。

ITEM：道具。查看、使用或丢弃当前持有的道具。

STATUS：角色状态。可查看各角色的能力值、独有交叉冲击、交叉驱动以及技能的说明与等级。另外，还可查看目前的灵魂等级以及习得的灵魂技能。

NiAR：本作特有的系统，主要用于情报管理。角色使用手机（Xiphone）打开这个名为 NiAR 的软件，即可查看当前持有的所有情报。

SYSTEM：系统设置。提供存档（SAVE）、读档（LOAD）、删档（DELETE）、游戏设置（OPTION）与回到标题画面（TITIE）的五大功能。

NiAR 界面

NiAR 作为本作特有的情报管理终端，包含游戏中所有有用的信息，基本上可以看作"《轨迹》系列"各手账的融合体，完整收录了白金过程中最烧时间的各大收集要素。具体分为以下几个大项。

MAIN：主要剧情。可观看主线剧情概括与查看接下来的第一目标。兼备查看各区域商店更新情报以及主角特殊属性的功能。

QUEST：任务。记录了主角接下的任务详情。已完成的任务标题前方会画上红圈。发现隐藏任务后也会自动在本项目更新。

BATTLE：战斗。查看至今的战历、迷宫完成度与评价、敌人情报等内容。击杀敌人后即可获得敌人的情报。

FRIEND：人物资料。自《闪轨》起这就是白金最大的阻碍，游戏过程中收集到的人物资料会自动更新在这里，包括同伴、同学以及熟人、协助者等几大项目，每个人各有 3 到 4 个资料需要收集。



RECIPE：料理。收录与料理有关的资料与情报，之后可以在这个界面直接制作料理，由不同角色制作料理将得到总计 4 种成品。

BOOK：书籍。查看当前获得的杂志、小说等书籍。就算在限定时期遗漏了书籍，之后也可以在蓬莱町・质屋［大黑堂］以物品交换的形式补回。

VOICE：语音。收录已激活的即时语音与语音信息，最多可保存 50 条，还可以重播台词配音。

HELP：游戏帮助。玩家可查看与基础系统、战斗操作、关卡要素有关的帮助与提示。

游戏设置

通过主界面选项 SYSTEM 或标题画面进入 OPTION 菜单，可以调整音量、镜头旋转方向以及操作设定等。其中几项的选择将对游戏流畅度产生一定影响，玩家可根据自身需求进行选择与设置。

アクティブボイス：角色移动时偶尔会出现即时发生的角色语音，此选项关乎出现语音时游戏是否直接停滞。选择フリー时，可在出现即时语音时继续行动。

ミニマップタッチ机能：选择 ON 时触碰屏幕左上角的小地图，即可快速展开地图。

ロック状态の维持：选择击倒锁定的敌人后是否继续维持锁定状态，ON 时会自动转移锁定与角色距离最近的下一个敌人。



エネミーサイン：选择是否使敌人所在的大致方向显示在画面上。

ダウン时のロック维持：选择角色被击倒后，是否继续维持锁定状态。

难易度：游戏过程中，玩家可以随时更改游戏难度。注意处于噩梦（NIGHTMARE）难度时一旦下调难度，无法再回到噩梦难度。

操作设定：设置操作按键，有一定的限制，可根据玩家个人习惯改变一些键位设置。

日常模块

日常模块也分为“自由时间”与“主线推进”两大块。其中处于自由时间时，玩家可以随意在城市各处探索异界、完成任务并触发主要角色的缘分事件。而在主线推进中，只可以在有限的移动区域内行动，且不存在缘分事件。



1 小地图，按 SELECT 键可展开地图。
2 当前日期。
3 缘分碎片的数量（仅限自由时间部分）。
4 当前操作角色。按△键可更换为搭档。按→键可更换为援助角色。
5 搭档。
6 援助角色。
7 异界搜索值。仅出现在自由迷宫存在的地点，越是接近数值越高。

角色移动

日常模块中，玩家只需按□打开大地图的导航画面，即可快速前往不同的场景与迷宫。可移动类别分为地点（スポット）、区域（エリア）以及异界三种，其中地点隶属于区域，需要进入该区域之后才能在地点间跳跃。与“《轨迹》系列”类似，本作同样可以直观地看到事件提示，通常情况下，玩家可通过导航画面或展开的大地图直接看到事件发生点。事件分为三类，红色感叹号为主线推进的目标、黄色感叹号代表角色缘分事件、绿色感叹号是与任务有关的提示。隐藏任务一经触发，后续提示也会出现在地图上。

图标	说明
红色感叹号	主线目标
黄色感叹号	角色缘分事件
绿色感叹号	任务相关提示



主角特殊属性

本作的主角时坂洸拥有三项特殊属性，分别为智、勇、仁。这是关乎通关后是否触发游戏真结局的重要属性。终盘需三项总值达到8，才可以进入游戏后日谭，完成真结局。二周目只可继承智值与勇值，无法继承仁值。若想仁值积满，需要完成包括隐藏在内的几乎所有任务，玩家在攻略白金时请千万注意这点。

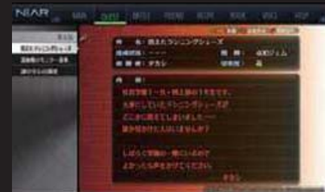
名称	提升方法
智	阅读书籍、选取正确的选项
勇	攻略迷宫，评价越高提升得越快
仁	完成各个任务



自由时间

任务

在自由时间里，遇到麻烦的同学或居民会在 NiAR 上投稿求助，这就形成了本作的任务系统。打开 NiAR 的 QUEST 项目即可确认对应任务的详细内容，之后前往指定角色处对话开始任务。完成任务会获得相应的报酬，解锁特定的人物资料，还能提升主角的仁值。游戏中还包含数个隐藏任务，需要玩家自行寻找关键人物。



异界搜索

推进主线至开启新功能“异界搜索”后，就能在自由时间攻略那些分布在城市不同地点的“自由迷宫”了。值得注意的是，寻找迷宫时不能只进入对应区域，需要找到迷宫所在的具体地点才能激活这个系统。进入对应地点后，画面左上角会出现“接近值”，玩家需移动角色接近异界之门，直到数值达100后按L键激活，才可以进入自由迷宫。攻略自由迷宫后可获得1个新的缘分碎片。另外，只要是已经攻略完毕的迷宫，都可以在导航画面反复挑战。



缘分事件

缘分碎片（绦のカケラ）只会出现在自由时间里，消耗缘分碎片可以触发主要角色的缘分事件，进一步了解这些可靠的同伴。本作共有11名可攻略角色，一周目建议集中回收5人左右的缘分事件，二周目会提供更多的碎片让玩家完美剩余的角色。缘分碎片在自由时间开始时自动获取，之后每完成一个新的自由迷宫就能得到1个新碎片，有时候随着剧情推进，也会获得新的碎片。

另外，在剧情后期会出现“重要缘分事件”，若此前积累了足够的好感度，完成事件后会获得一张来自角色的留言卡，在最终章可触发特殊事件，并解锁对应角色的缘分奖杯。

灵魂等级

灵魂等级实际上就是《轨迹》中的好感度系统，通过触发缘分事件、踏破迷宫、使用特殊道具与推进剧情都能提升好感度，好感度积累到一定数值时会提升灵魂等级，灵魂等级最高为5。而升级的同时还会解锁对战斗有益的灵魂技能。

等级	灵魂技能	说明
1	交叉驱动	发动交叉驱动可大幅增强操作角色与搭档的能力
2	驱动技能	在交叉驱动发动时间内产生追加效果
3	连携攻击	可在交叉冲击中成为可选的连携角色
4	驱动技能Ⅱ	进一步增强驱动技能效果
5	连携攻击Ⅱ	进一步增强连携攻击效果

收集要素

本作的收集要素分为日常与战斗两大类。日常有人物资料、书籍以及料理，战斗则是迷宫宝箱、敌人图鉴以及S评价。其中，人物资料是最为麻烦的。熟悉《轨迹》的玩家都知道，每一次主线剧情有所发展，几乎整个世界的NPC对白都会产生变化，这就让主要通过日常对话来获取的人物资料变得“稍纵即逝”。白金玩家请严格按照剧情攻略部分所列的提示进行要素回收，尤其是在剧情变化密集的最终话，很可能一不小心就失去机会，只能在下周目重新来过。

设施

游戏中的设施主要有商店、游戏厅与占卜店三种。商店遍布整个城市的每个角落，功能各不相同，能购买料理食材、书籍、防具与饰品、打开镶孔，也能合成或交换更强的元素、装备等。本作的收集要素相比《轨迹》要简单许多，书籍与料理都可以通过商店直接备齐。而游戏厅坐落在蓬莱町区域，含3种小游戏，详情将在下文详述。七星モ－ル2F的占卜店可以占卜时坂洸与任一参战角色的缘分，每天只可占卜一次，已经占卜过的同伴不可再选，可用于提升角色的灵魂点数。



游戏货币

本作舞台毕竟是个日本都市，通用货币自然为日元。而获取日元的方式主要有2种，一是主线剧情打工后直接获得；二是通过特定商店的“换金”系统把任务或杀敌后获得的宝石(ジェム)以1:10的比率换为日元。除日元与宝石外，本作还有专门用于游戏厅的游戏币(メダル)，使用日元以10:1的比率交换。基本交换方向为“宝石→日元→游戏币”，不可反向交换。游戏币可在游戏厅换取饰品等珍贵道具。

スケ－トボ－ド

滑板小游戏，位于杜宫纪念公园内，展开地图就能看到一个专门通往スケ－トボ－ド的出口。玩家需操作洸进行滑板游戏，每条跑道难度不同，设有限定时间与回收目标。右上角分别是旗子与特技的已回收数/目标回收数。必须在限定时间内完成指定数量的旗子和特技才能获得过关奖励。需要注意的是，通过コ－スA・上级可获得1个主核心。



按键	效果
左摇杆	调整方向
○	加速
□	减速
×	跳跃，在红圈上使用为特技

游戏厅オアシス

在蓬莱町区域的游戏厅(ゲ－ムセンタ－)オアシス内以10:1的比率将日元换为游戏币，即可游玩厅内各小游戏，还可以用游戏币直接换取强力的饰品。

GATE OF AVALON：实际上就是《闪轨》曾出现的小游戏BLADE加强版，1VS1的对战型卡牌游戏，只要击败对手累积足够的经验就能升级并解锁新的对手。随着主线剧情的推进，可挑战对手也会越来越多。由于含有3个人物资料与1个主核心，这个小游戏是每个白金玩家都必须挑战的。游戏规则十分简单，敌我双方每回合出一张牌，最终由点数高的一方获胜。值得注意的是，除1号牌外的特殊效果牌都不能留在最后出。



这个小游戏有一个特点，敌我双方抽出手牌后会自动按顺序排好。我方从左到右依次为1～7号牌、BOLT、BLAST、MIRRO、FORCE的顺序，敌方则相反。使用大数字牌拉开一定点数距离，可以有效推测对方手牌的大致分布，对本局的胜负也就有一定的心理准备了。当然，运气始终是这个游戏的重要因素。挑战LV4、LV7与LV10时会得到新的人物资料，挑战LV10对手时如获三连胜，能得到1个主核心。

特殊牌	效果
BOLT	使对手的最后一张牌无效
BLAST	盲选并丢弃对手的一张手牌
MIRRO	把桌面上敌我双方的已出卡牌调转
FORCE	让自己的点数倍增
1	点数+1/恢复被BOLT无效化的最后一张牌

みつしぃパニック with まじかるアリサ：典型的打地鼠游戏，击中暗色的坏咪西会加分，反之若击中浅色的乖咪西将扣分。限定时间内积累高分数能得到更多的游戏币奖励。是前期所有小游戏中最能够保证胜率的一款。



爆钓游戏 with 魔界皇子リィン：玩法与《闪轨》的钓鱼游戏基本相同，出现“！”后按○，之后按照画面左方提示依次按键，在猎物挣脱前制服即为成功。钓上高等级的鱼能够获得更多的游戏币，每次钓起低等级的鱼都会提升高等级鱼的出现几率，直到钓上最高级的猎物，之后所有几率都会重置。虽然能够获得较高的报酬，但需要一定的游戏币基础才可进行挑战，否则会在钓起最高级猎物前耗尽游戏币。初心者、中级者、上级者的最高报酬分别是300、3000以及30000币。



战斗模块

在战斗模块中，玩家的主要目的为攻略迷宫抵达出口，根据不同的情况还需要击败各大BOSS。每次进入迷宫最多可选3名角色，迷宫内部有许多拥有不同弱点的敌人，切换操作角色以相克属性击杀敌人是获得高评价的关键。



1 小地图，按SELECT键可展开地图。
2 当前操作角色及其HP与属性。
3 驱动槽，蓄满可发动交叉驱动，也称X槽。
4 技能槽，每次发动技能都会消耗，之后自动回复。
5 冲击点数，蓄满可发动交叉冲击，后期可增加上限至2点。
6 搭档及其HP与属性。
7 援助角色及其HP与属性。
8 被锁定敌人及其弱点属性。
9 连击数及连击有效时间。

战斗要点

战前准备

在说明战斗系统前，首先了解一下攻略迷宫的几个要点。进入任一迷宫前都会出现任务画面，玩家可以在这里查看攻略所需信息并进行战备调整。画面左侧提示“有效属性”，直接告诉玩家迷宫内的敌人弱点属性分布，配合这些提示在画面右侧安排拥有相克属性的参战角色登场即可。

按键	效果
○	出击
△	查看本迷宫登场的敌人列表
□	进入装备画面
方向键→	更换参战角色
SELECT	查看迷宫最高评价



操作单位

当前操作角色与搭档

按△键可随时切换为搭档。发动交叉驱动时默认由当前角色与搭档共同发动，驱动效果发动期间，由此二人共享奖励效果，且此时无法换上支援角色。

支援角色

按下方向键→将使当前角色与支援交换位置。支援角色能够缓慢恢复HP，将陷入战斗不能状态的角色放进支援位置后，会自动以HP1的状态复活。

迷宫构造

本作的迷宫构造不算复杂，大多是一条路通到底，分岔路一般藏有宝箱或直接放个必要的开关，寻找开关→打开后续道路是基本的攻略思路。随着剧情推进，迷宫内还会出现不同种类的机关以提升迷宫的攻略难度，比如熔浆、冰面、镰刀、会消失的平台等。本作一个奇怪的设定是无法重复挑战BOSS，当玩家再次抵达迷宫最深处时，会发现一个摇奖机，攻击后开始转动，再次攻击则停下。根据停止时显示的星星数量，会掉落不同程度的珍稀物品。

另外，在迷宫的固定关键位置会出现名为“S怪异”的强敌，击败它们后会出现一个橙色的“奖励核心”，把核心击破可获得珍稀素材，大多数升级镶孔的素材都需要在这些S怪异身上获取。

属性关系与弱点攻击



沿袭自新《伊苏》的属性相克系统，总共有5种属性。其中焰、风、钢、灵之间有明显的相克关系，影属性则自成一派，对另4属性都有伤害加成的效果，同时影属性的弱点就是影，因此影属性可以说是本作的万能属性。以相克属性进行击杀将获得弱点击杀奖励，对迷宫评价产生影响。角色属性方面，一周目中后期每个角色都可以通过更换主核心改变自身属性。二周目更是从一开始就能更换，但只能在迷宫外或迷宫内的特殊存档点处更换，战斗过程中不可操作。活用属性相克，即可在战斗开始前就让战况处于优势。

角色	主属性	可更换属性
洸	焰	所有属性
明日香	灵	影
空	风	钢
佑骑	钢	灵
志绪	焰	风
美月	影	焰
璃音	风	灵
???	钢	焰

击杀奖励

若击杀敌人时满足特定的条件，还将获得特别的击杀奖励。这也关乎到本作的奖杯，下面简要解释一下击杀奖励的获得方法。

击杀奖励	发生条件	奖励内容
ELEMENGT KILL	以相克属性击杀敌人（弱点攻击），对迷宫评价产生影响	宝石出现量+10%
FATAL KILL	敌人残余血量大于50%时给予致命一击	珍稀道具出现几率+10%
CHAIN KILL	几乎在同时击杀复数敌人，从第二个敌人开始计算	※复数达成时可重复叠加效果
AERIAL KILL	用空中攻击、空中刚击或飞翔技能给予敌人致命一击	

异常状态

在迷宫中遭遇特殊攻击或触碰特殊机关都有可能给角色套上异常状态，要想解除异常状态，可以使用道具、等待持续时间过去或发动交叉驱动直接解除。另外，己方攻击也能够对敌人造成异常状态，镶嵌状态类元素可增加几率。

图标	名称	状态
	毒	持续承受小伤害，持续时间长
	炎伤	持续承受中伤害，持续时间短
	冻结	完全无法行动（转动左摇杆能加快回复速度），持续时间短
	过重	移动速度变慢、跳跃能力减半，持续时间中
	麻痹	无法使用普通攻击与技能，持续时间短
	黑暗	角色攻击有50%的几率出现MISS，敌人攻击有50%的几率出现暴击，持续时间中

战斗技能

在没有任何饰品或元素的效果加持下，本作攻击敌人时的硬直是以较低几率出现的，相反敌人攻击己方角色时，若角色并未处于技能施展过程中，必然会产生硬直。因此游戏早期的近战攻击就显得比较危险，尤其是遭遇大群敌人围攻时，很容易陷入动弹不得的危险之中。建议玩家早期多利用射击技能与敌周旋以确保安全，后期得到更多与硬直有关的优秀饰品与元素后再放开手脚。若不幸被大量敌人包围，可以解除锁定并用飞翔技能强行离开不理想的位置。



三大技能

除了普通攻击，每个角色都拥有三种独特的战技，战技会消耗一定量的技能槽，能量耗尽时无法继续施展，需等待技能槽自动回复。战技可以在存档点或各大与异界有关的商店进行升级，需消耗指定的素材。升级成功即可提升技能伤害并减少耗费的能量。在**レンガ小路・アンティ－ク［スクルト］**还可以直接以金钱购买珍稀素材，随着剧情推进，可购买的种类也越来越多，减少刷的必要性。



射击技能：在地面短按□键发动远距离攻击，伤害基于魔法攻击力。

刚击技能：长按□键发动强力攻击，伤害基于攻击力，能破坏柱子与老旧墙壁等场景障碍物。无论在地面还是空中都可以发动。

飞翔技能：在空中短按□键发动突进攻击，伤害基于攻击力与魔法攻击力的平均值，同时也是一种特殊的长距离移动手段。

交叉驱动

角色头像下方的橙黄色X-DRIVE槽蓄满时，即可按↓键发动交叉驱动（**Xドライブ**）。发动后X槽缓缓减少，驱动效果会持续至X槽耗尽为止。交叉驱动的基本效果为无限使用战技、无视敌人属性施展弱点攻击、当前操作角色与搭档的HP徐徐回复。此外还有异常状态无效化、连击不中断、加快移动速度、加强防御与不会被击倒等额外效果。而根据操作角色与搭档的属性、以及灵魂等级的不同，还会获得更强力的奖励效果。面对强敌时使用交叉驱动可持续输出巨额的伤害。攻击敌人与破坏场景物品（主要有箱子与金色晶石）都能增加X槽。



交叉冲击

当X槽上方的冲击点数（六角型图标）蓄满并出现闪电符号，长按L+R就能发动交叉冲击（**Xストライク**）。交叉冲击与《轨迹》中的S战技类似，可对范围内的多个敌人造成巨大伤害。比起普通攻击，用战技、弱点攻击、达成高连击数等方法都能更有效的积蓄冲击点数。在游戏后期会获得2个冲击点数的积蓄槽。另外，若搭档或援助角色的灵魂等级（好感度）提升到LV3，即可在发动交叉冲击的中途以L或R键选择连锁角色，追加额外的伤害。灵魂等级到LV5时，能够输出更高的连锁攻击伤害。



灵魂兵装

受限于世界观设定，每个角色只能拥有一把固定武器，游戏中被称为“灵魂兵装”（**ソウルデヴァイス**）。尽管本作无法像其他RPG那样频繁更换武器，却能够对灵魂兵装进行强化与改装。

主核心

随着游戏推进，主角洸与各位同伴都能自主更换主核心以改变属性。除了剧情自动获得的，玩家也需要收集更强大的主核心以增加攻击效率。后文将放出主核心的获取方法。

元素

把元素直接当成《轨迹》中的“回路”是最容易理解的，每个元素带有不同的特性能力，除了可

主核心收集方法		
主核心	属性	获取方法
オ－トクレ－ル	焰	最终话在人物资料收集率高的情况下与教师タナベ对话
アルカディア	风	在小游戏 GATE OF AVALON 的 LV10 中获得 2 连胜
ギャラホルン	钢	最终话在杜宫商店街・锻冶金物［俱々乐屋］以 25000 日元购买
プレアデス	灵	第 6 话起在七星モ－ル・1F 的ジャンク屋以フォ－スⅢ、シ－ルド Ⅲ、ライフⅢ交换
メルクリウス	灵	最终话在驿前广场・スタ－カメラ以 20000 日元购买
イルミナティ	影	通过滑板小游戏スケ－トパ－ク的コ－ス A・上级
ギンヌガガップ	影	在智、勇、仁都达到 5 ★的情况下向九重神社的爷爷报告

以增加属性，也有给敌人造成异常状态等特殊效果。普通的元素可以在商店购买，更高级的元素需要通过完成特殊条件、任务或交换才可获得。

镶孔强化

每一把灵魂兵装都带有多个镶孔，根据角色定位的不同，镶孔的分布也有所区别。大体上分为主核心镶孔、技能镶孔、自由镶孔以及特殊能力镶孔四种。在各大与异界有关的商店与迷宫的存档点都可以直接对其进行升级改装。

主核心镶孔：如前文所述，主核心关乎角色属性，而同属性的核心也有不同的属性加成。收集更强的核心也是提升能力的关键。

技能镶孔：分别对应射击、刚击、飞翔三大技能，强化技能镶孔实际上就是强化技能。

自由镶孔：通过使用素材“开封”后可以镶嵌不同的元素，进一步进行“强化”后，可以镶嵌更高级的元素。

特殊技能镶孔：习得或强化专用的技能。三个技能分别为“连击数每过 10，攻击伤害上升一定百分比”、“迷宫内一次起死回生并回复一定百分比的血量”以及“作为搭档或援助角色时，可在操作角色濒死时回复其一定百分比的血量”。



装备

除了灵魂兵装，玩家还可以通过调整装备强化角色。可装备格子分别是服装、鞋子以及两个饰品。最下方的三个格子是影响角色外观的特殊装备。多周目选取特典项目中的几个服装项，可以获得大量角色服装。



迷宫评价

每次踏破迷宫都会跳出战斗结算画面，得到迷宫评价。评价有 C ～ S 数个阶段，正常游玩不大可能拿到 A 以下的评价。简单易懂地说，只要最终获得 2000PT 就能得到 S 评价。而迷宫的评分项具体如下表所示。



项目	说明	获得 pt 数
TIME	实际过关时间 / 基准时间	最大 500pt
DAMEGE	受伤率（越低越好）	最大 500pt
GREED	敌人击破率，击破所有敌人为 100%	最大 500pt
TREASURE	宝箱回收率，回收所有宝箱为 100%	最大 500pt
NO DAMAGE	无伤过关	200pt
FAST TIME	快速过关，需在基准时间的 80% 内	200pt
ELEMENT KILL	弱点击杀 30%/50% 以上的敌人	100/200pt
BREAK OBJECT	破坏迷宫内 80%/100% 以上的箱子	100/200pt
MAX COMBO	最高连击数达 100/200	100/200pt



角色简析



时坂洸

主属性：焰
副属性：全部

泛用性很高的角色，各项数据都趋于平衡，极易上手，尤其是主角光环自带的全属性更替让他拥有应对任意敌人的能力，可以投入到每一场战斗中。速度不快，但普通攻击范围大，几乎涵盖前方 180 度的区域，可以同时命中多个敌人。射击技能只有 1HIT，耗能较大，拥有贯通效果；刚击技能范围之广，可打向包括背后在内的敌人；飞翔技能中规中矩。由于普通攻击与刚击技能十分优秀，推荐集中提升洸的攻击力。



柊明日香

主属性：灵
副属性：影

魔法攻击高的速攻型角色，攻击范围很窄。由于自身的攻击与防御力低，尽可能规避接近战，拉开距离用射击技能放风筝是比较好的打法。明日香的攻击硬直时间短，可及时回避并拉开与敌人的距离。射击技能是她的主要技能，LV1 就有 2HIT 且升级后会增加基础 HIT 数，伤害基于魔法攻击；刚击技能不算特别实用，但也是多 HIT 攻击；飞翔技能的特点是发动过程中的斗气会对敌人产生伤害。建议集中提升魔法攻击力。



郁岛空

主属性：风
副属性：钢

攻击与速度优秀，普攻高达 5 连段，是一名特攻手。基本战斗思路是急速逼近敌人并以高伤害的普攻＋刚击技能一套带走，可以给她镶嵌增加硬直或状态几率的元素，让敌人再无还手之力。由于魔法攻防力较低，射击技能威力也小，效率不高；刚击技能蓄力不长，威力巨大，是空的主要技能；飞翔技能是她重要的移动手段，利用飞翔技能逼近敌人后施以普攻＋刚击组合进行制裁，是最有效率的打法。建议主升攻击力。



四宫佑骑

主属性：钢
副属性：灵

手残玩家的福音，擅长魔法攻击的自由射手，惟一一个可以在移动中进行跟踪射击的角色。与敌人拉开距离，躲避攻击的同时使用射击技能击杀敌人是最简单的打法。普攻范围还不错，遗憾攻速与防御力都不怎么样，不推荐使用此角色进行近身战斗。射击技能耗能十分低，在初期就能打出高伤害的多连射；刚击与飞翔技能都中规中矩。集中强化佑骑的魔法攻击力和射击能力，加上一定的耐心，即可轻松击败敌人。



北都美月

主属性：影
副属性：焰

擅长射击的远距离魔法型角色，是佑骑外最适合手残玩家的角色。虽然无法像佑骑般边走动边射击，但却天生拥有万能影属性以及一次无敌的护盾。普通攻击为放射轨迹的复数魔法弹，离敌人越近就能命中越多。射击技能拥有最远的攻击距离，锁定时会集中命中敌人；刚击技能是个在限定时间内完美防御一次伤害的护盾，发动时会对周围产生伤害。除了用来防御敌人的攻击，也能应对场景的各类机关，攻略复杂迷宫时十分有效。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH



高幡志绪

主属性：焰
副属性：风

物理攻击最优秀的战士。行动速度缓慢、硬直长，是机动性最差的角色，但却拥有极高的攻击力。普通攻击是频率缓慢却威力巨大的斩击，范围极大，吸引敌人接近后施以重击是比较合理的打法。射击技能的前摇是所有角色中最长的，之后会挥出范围型冲击波，可对复数敌人同时造成伤害；刚击技能拥有最强火力，动辄打出惊人伤害；由于攻击范围大，志绪是个可以不锁定敌人的角色，他的飞翔技能一般用于回避或拉开距离。



玖我山璃音

主属性：风
副属性：灵

机动性最强的角色，移动速度飞快，飞翔属性十分优秀，也是个以远距离攻击为主的角色。射击技能能达到惊人的高 HIT 数，镶嵌增加异常状态几率的元素可有效牵制敌人，尤其是使用冰或麻痹等状态元素时对敌人使用射击技能，有极高的几率让对方中招，有效限制敌人的攻击行为；普攻与刚击技能的破绽较大，建议多利用远距离放风筝的方式与敌人周旋；璃音最优秀的技能其实是飞翔技能，耗能低威力也高，HIT 数也十分可观。



？？？

主属性：钢
副属性：焰

出人意料的最后一名参战角色，综合能力十分优秀，遥遥领先于其他角色。普通攻击是枪械连射，射程远且能有效累计 HIT 数，光是普攻就可以对敌人造成巨大伤害。而射击、刚击、飞翔三大技能都威力巨大，尤其刚击技能的火力仅在志绪之下。然而短板是技能释放后的硬直时间较长，容易被敌人抓到破绽，需优先考虑与敌人的位置关系再行施展。如果给这名角色搭配异常状态几率元素，甚至会出现比璃音更好的牵制效果。

多周目提示

二周目要素

由于人物资料、无限模式、追加迷宫等问题，本作光进行一周目是不可能白金的。读取一周目的通关存档后会跳出可继承或开启的项目，玩家拥有 10pt 去进行取舍；开启三周目时，玩家会得到 20pt，足以选择所有的项目。项目列表中带◆符号的为二周目的推荐选择项。



继承项目	说明	pt
◆キャラクタ –Lv	继承角色等级	2
◆グリッド Lv	继承镶孔、特殊技能等级	1
◆ソウル Lv	继承灵魂等级	1
元・ジエム・メダル	继承所持有的金钱、宝石、游戏币	2
◆アイテム	继承所有道具（重要事件道具除外）	2
◆书籍アイテム・各种情报	继承人物资料、书籍与料理等情报	1
◆ NiAR・バトルぺ–ジ（勇）	继承战历、敌人情报等战斗资料	1
特典项目	说明	pt
「汤着」	得到温泉服装	2
「スク–ル水着」	得到学校泳衣	2
「その他衣装」	得到剧情中出现的其他服装	2
缘のカケラ MAX	自由时间开始时直接得到所有缘分碎片	2
◆ 20 万元	得到 20 万日元（方便解锁 50 万奖杯）	2
机能项目	说明	pt
◆インフィニティモ–ド	无限模式，所有敌人等级 +50	0

无限模式

无限模式（インフィニティモ–ド）是二周目才会出现的机能，勾选这个模式的选项后，游戏中所有敌人都会直接提升 50 级。一周目正常通关时角色等级理应在 45 级左右，二周目选择无限模式可以让游戏难度维持在一定平衡。若在二周目开始时选择“噩梦（NIGTHMARE）难度”加上“无限模式”，即可在通关时直接解锁两个难度奖杯，并且因为二周目可继承一周目后期的强力装备与元素等要素，就算是噩梦＋无限双管齐下也不会追加多少难度。

追加自由迷宫

二周目新增的自由迷宫也是白金的必须要素，某几个章节的自由时间里会增加一个可挑战的自由迷宫，玩家也可以在这些迷宫中获得用于强化镶孔与技能的最强素材。而每攻略一个自由迷宫，都会追加一个缘分碎片，方便玩家攻略一周目未能触发的角色缘分事件。有了这些追加的缘分碎片，玩家可在二周目攻略 7 名左右的角色。而在终盘追加的新迷宫中，还能获得性能最强的饰品。在后文的“剧情攻略”部分中，将随流程放入追加自由迷宫的攻略要点。

游戏建议

◆玩家可以尝试快速两下触屏重置镜头的方法解决视角问题，熟悉后着实有奇效。

◆为了更好的体验游戏剧情，一周目可以无视所有要素自由游戏，在二周目直接开启噩梦难度＋无限模式并注意回收要素，即可顺利白金。

◆迷宫场景大多为比较狭窄的走道，一旦遇到复数敌人，近战型角色就难以施展拳脚。对打击快感要求不高的玩家除了在面对带护盾敌人时需施以刚击，其他时候都能以远距离风筝打法推进。



◆二周目迷宫评价与宝箱开启数会被重制，包括自由迷宫在内，所有迷宫都需要重新踏破。

◆强烈推荐为射击型角色装载元素“冰の刃”、“雷の刃”以增加敌人的冰冻、麻痹状态几率；近战型角色搭配“草薙”增加硬直几率，并以“虎彻”彻底规避自身硬直，让敌人毫无还手之力。

剧情攻略



※ 下文将以黑底白字的形式穿插故事概括，涉及剧透，请读者自行斟酌是否阅读剧情部分。

※ 本攻略基于游戏二周目噩梦难度，收录开启无限模式飙升 50 级后的 BOSS 数据，除 BOSS 血量及伤害大幅上升外，其他要点与普通模式完全相同，打法通用。

※ 标有［追加迷宫］的自由迷宫为多周目追加的新迷宫。

第1话 异界化

主线推进

◆走到迷宫最尽头。

主角时坂洸在打工结束后，跟随被不良少年纠缠的同学柊明日香并被卷入一个闻所未闻的奇妙异界。在最深处，洸目睹明日香与一群奇形怪状的敌人战斗，之后顺利返回现实世界。在明日香奇妙的术法与晚安声中，洸陷入了沉睡。

4月17日

在青梅竹马仓敷栞的呼唤中，洸从梦境中醒来，又是全新的一天。今天的他总隐隐觉得新转学来的班级委员长明日香哪里不对劲。放学后还遭到明日香突兀的试探，一头雾水的洸放弃深思，前往今天的打工地点。

自由时间

◆前往本校舍 1F 门前发生剧情。

◆开放地图导航，按□键可快速选择目的地。可以自由前往已开放的各个地点。

◆可以在驿前广场买彩票，每章买一次，可以在下一章兑换奖金。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	アユミ①、ハルヒコ①、ノドカ①、フウカ①(保健室)、ケイコ先生①(保健室)
杜宫学园・本校舍 2F	ヘキル①、ハヤト①、ユウジ①、チヅル①
杜宫学园・本校舍 3F	マサタカ①、エリカ①、シオカワ教头①
杜宫学园・本校舍・屋上	タナベ①
杜宫学园・第二校舍 1F	マトウ①
杜宫学园・第二校舍 2F	ミノル①
杜宫学园・图书室	シズネ①
杜宫学园・クラブハウス	タカシ①、アヤト①、カレン①、コウサク①、サキ①
驿前广场	ヒトミ①、マリエ①
レンガ小路・カフェ[壹七珈啡店]	ノブオ①、ヤマオカ老人①

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	杜宫の风土と历史
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 1 号

主线推进

◆前往レンガ小路・アンティ－ク[ルクルト]。

◆选择“アルバイトを始める”。

黄昏时分,准备下班的洸发现栞惊慌跑过，察觉不妙的他连忙追上去，竟与栞一同消失在奇妙的门内。再次进入神奇的异界，洸终于想起了被封印的记忆。明日香随后赶来并要求洸先行离去。然而对自己的无能为力感到愤恨的洸在神秘少女的引导下，觉醒了只有资格者才能获得的异界武器“灵魂兵装”，毅然奔赴迷宫的深处。

异界攻略

迷宫图示	说明
	宝箱位置
	进入下一区域
始	起始位置
终	迷宫终点

忘却の遗迹

弱点属性：焰（14）、灵（14）、钢（1）

宝箱：3 个



攻略要点

用于介绍迷宫攻略法的教学迷宫，构造十分简单。穿越迷宫后抵达最深处，迎战游戏的第一个 BOSS。

BOSS战 メネスオ－ガ

LV	弱点	HP
53	无	30841

无论处于什么难度，BOSS 的攻击方式都不会改变。这只 BOSS 的预备动作很明显，可以轻松判断它接下来的招式。比较需要注意的是当它忽然趴伏在地面，之后会快速向角色突进，需及时向两侧回避。推荐操作明日香与它拉开一定距离，方便回避攻击的同时使用射击技能消耗血量。BOSS 在血量清零后仍会继续行动，这时更换明日香并长按 L+R 使出交叉冲击方可结束战斗。

第2话 怪异

4月27日

一大早，洸就被表姐九重永远叫到神社，结果竟是被骗去当学妹郁岛空的陪练。练习中，洸察觉到学妹的攻势有些力不从心，恐怕出现了什么问题。

主线推进

◆选择“忘れられない、旅になる”→智上升。

◆离开教室发生剧情。



◆前往杜宫学园・クラブハウス的武道场发生剧情。结束后开启任务系统。

◆打开 NiAR 界面查看当前任务列表。



◆离开杜宫学园。

洸对十日前的异界经历十分在意，明日香却闭口不提任何内情，不甘心的他在放学后打算追问，却在教室门口遇见空的学姐。敏锐的洸察觉到学姐的情绪有异。果不其然，之后他亲眼目睹学姐大声斥责空的一幕。

◆完成必要任务。

任务名	[必要]眠气觉ましを顶戴
委托人	ミズハラ
地点	驿前广场・さくらドラッグ
任务内容	◆前往驿前广场・さくらドラッグ与ミズハラ对话，开启换金系统。 ◆对话并进行换金。 ◆前往驿前广场・スタ－カメラ与アカネ对话。 ◆前往杜宫商店街・锻冶金物[俱々乐屋]与マユ对话。 ◆前往レンガ小路・アンティ－ク[ルクルト]与ユキノ对话，开启料理系统。

◆完成必要任务后开启料理系统，可通过 NiAR 界面进入 RECIPE 项目制作料理。料理食材可以在各大商店购买，攻略异界迷宫时也会收集到特殊的食材。

自由时间

◆本章开始提供“缘分碎片”，需寻找地图上拥有黄色感叹号的角色触发缘分事件。某些人物资料也需要完成对应的缘分事件才可获得。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 3F	ムネノリ①
杜宫学园・第二校舍 1F	サキ②(在购买部与トワ对话)
杜宫学园・クラブハウス	サブロ－①
支线任务：大切なお财布	ノドカ②
缘分事件：アスカ	ヤマオカ老人②

获取地点	书籍
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 2 号
驿前广场・スタ－カメラ	今からのサイフォン入门

获取地点	料理
レンガ小路・カフェ[壹七珈啡店]	壹七レシピ・珈啡
杜宫商店街・荞麦处[玄]	秘传レシピ・あんみつ

◆获得书籍与料理后须进入后台的 ITEM 项目进行阅读,才能提升智值并收录到 NiAR 中。



◆支线任务：

任务名	大切なお财布
委托人	ノドカ
地点	杜宫学园・本校舍 1F
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍 1F 与ノドカ对话,选择“手传ってあげる”。 ◆前往杜宫学园・本校舍・屋上，左侧找到钱包。

主线推进

◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ与ヤナギ对话。选择“アルバイトを始める”。

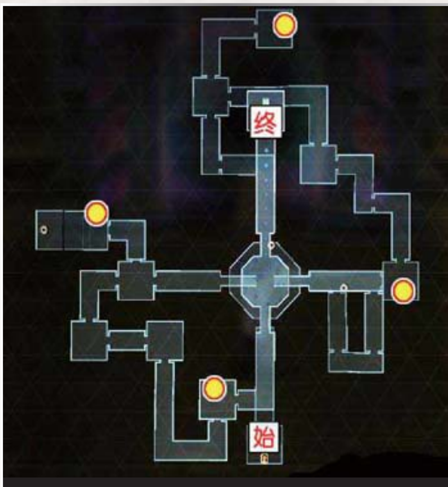
◆前往杜宫商店街的小巷发生剧情。选择“アパ－ト前に近付く”。

在运动用品店打工时，空恰巧来访，并说出自己与学姐间出现的问题。近日，一向温和的学姐忽然性情大变，这让空感到迷茫与无助。结束工作后，洸来到空的公寓外，发现她与学姐发生争执，在学姐的怒吼中，忽然出现的异界之门把空整个吞噬。

异界攻略

琥の小迷宫

弱点属性： 灵（15）、焰（15）、风（9）
宝箱： 4个



攻略要点

敌人的攻击带毒与麻痹属性，可以事先准备抗性饰品。比较麻烦的敌人是骷髅怪スケルトン，受攻击后会狂暴化，速度和攻击力同时变高且不吃硬直。虽然它的魔防很高，但打出狂暴化后最好还是拉开距离以射击技能周旋。到场景2F断桥处提示空中按□键使用飞翔技能突破，如不幸掉下1F还得重新爬上来。

BOSS战 ドレッドゴ-レム

LV	弱点	HP
54	风	26680

剧情上只能以洸和明日香硬上。BOSS的攻击速度极慢，范围也小，只要注意观察预备动作就能及时回避。比较麻烦的攻击是向前方直射的镭射光线，看到它腹部的红色核心发光时切记回避。二周目可以给洸换上风属性增加攻击效率。

4月28日

明日香认为学姐与昨天的异界有关，于是与洸一起展开调查。然而学姐顾左右而言他，并不愿意说出实情。放学后空手道部部长与空匆忙找到了二人，称学姐忽然上交退部申请并就此不见踪影。明日香认为她的负面感情很可能会使她被异界吞没，赶紧把学姐找出来吧！

主线推进

◆前往杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］，与マユ对话，开启灵魂兵装强化系统，开启传送至已攻略异界的功能。



◆在杜宫商店街拐角处与マイ对话。
◆前往驿前广场与巡警对话。
◆驿前广场・スタ－カメラ与アカネ对话。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍1F	ケイコ先生②（保健室）
杜宫商店街	タカシ②
杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］	マユ②
杜宫学园・クラブハウス	ミノル②（食堂）
レンガ小路・カフェ［壹七珈啡店］	ヘキル②



◆前往レンガ小路与路边的画家タマキ对话。
◆选择“「驿前广场」→「商店街」→「レンガ小路」”→智上升。



◆前往杜宫纪念公园，在北侧的椅子发现学姐。

学姐坦言自己对空这个真正天才产生了嫉妒与怨恨，同时也为自己的丑陋感到痛恨。她认为自己伤害了空，一切再无法挽回。激动之下，异界再次出现并吞噬学姐。空及时赶到，顺利觉醒灵魂兵装，为拯救学姐义无反顾地冲进异界之中。

异界攻略

※ 月下の庭园

弱点属性： 风（15）、灵（20）、焰（16）、钢（6）
宝箱： 6个





攻略要点

特殊的水道场景，逆流时会被冲往下方。弱风属性的石怪スタイナ－会在燃烧后横冲直撞，给空装备上带异常状态的饰品或元素进行牵制为佳。在大场景遭遇多数敌人时可发动交叉驱动，然后以明日香的射击技能在远距离周旋，以防受到过多伤害影响评价。



BOSS战 グレアファントム

LV	弱点	HP
56	无（核心弱点为风）	64964

BOSS在血量被削减一定程度后会倒地并露出核心，核心弱点为风。攻击模式比较单一，最有威胁的是发出一个缓慢延伸向全图的能量圈，注意距离即可二段跳回避。另外偶尔会潜入地下快速冲到角色下方，需及时拉开距离。理想的打法是以射击技能削减血量，在敌人倒地后由空进行普攻5段＋刚击的强力突击。

被空真诚的话语所打动，学姐总算解开了心结，事情告一段落。明日香正式接纳洸与空成为她的协助者，为保护这个城市而一起努力。

第3话 神样のいうとおり

5月7日

近日来，杜宫学园的学生都在谈论一款名为《神如是说》的占卜APP，据说这个软件有着惊人的准确率。洸的好友辽太也是这款软件的忠实用户之一。然而当他谈起梦寐以求的SPiKA演唱会时，软件却跳出他会出车祸的不幸预示，对此，大咧咧的辽太并不放在心上。放学后，明日香正式要求洸等人协助她进行异界搜查。

主线推进

◆离开学校时发生剧情。



◆完成必要任务。

任务名	［必要］异界サ－チの协力要请
委托人	アスカ
地点	－
任务内容	◆前往驿前广场，自动开启异界搜索系统。 ◆到スタ－カメラ北侧打开异界之门。 ◆攻略自由迷宫翠の小迷宫。

※ 翠の小迷宫

弱点属性： 焰（16）、灵（21）、风（5）
宝箱： 4个



攻略要点

2F的空中平台需使用飞翔技能飞越，掉下去得重跑一次。空中高台上有2只エボニ－オ－ク，可以卡位先用射击技能击杀后再飞过去。最深处是一只オ－クG，不过就是巨大版的エボニ－オ－ク罢了，并没有什么难度。最后击打迷宫深处的摇奖机后返回现实世界。

自由时间

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・图书室	シズネ②
杜宫学园・クラブハウス	アユミ②
杜宫商店街・荞麦处[玄]	ソウスケ②
杜宫商店街・锻治金物[俱々乐屋]	ジヘイ②
驿前广场	サブロ－②
缘分事件：ソラ	ソラ②
缘分事件：ゴロウ	ゴロウ②
缘分事件：ジュン	リョウタ②
缘分事件：トワ	トワ②

获取地点	料理
杜宫学园・购买部	学食レシピ・うどん
蓬莱町・カフエバ－[N]	Nのレシピ・ミルク
驿前广场・オリオン书房	料理探求・豆腐田乐

◆支线任务：

任务名	延滞图书の返却愿い
委托人	コマチ
地点	杜宫学园・图书室
任务内容	◆前往杜宫学园・图书室与前台コマチ对话，选择"手传ってあげる"。 ◆杜宫学园・本校舍3F，エリカ处回收书籍。 ◆驿前广场，サブロ－处回收书籍。 ◆杜宫商店街・荞麦处[玄]，タナベ处回收书籍。 ◆前往杜宫学园・图书室与前台コマチ对话。

任务名	豆腐屋の魂
委托人	タカヒロ
地点	杜宫商店街
任务内容	◆前往杜宫商店街与タカヒロ对话，选择"早速探してみる"。 ◆前往异界迷宫琥の小迷宫，调查最深处的光点处拾取ラッパ。 ◆前往杜宫商店街与タカヒロ对话。

任务名	[隐藏]カナのなぜなにクイズ
委托人	タケ爷
地点	驿前广场
任务内容	◆前往驿前广场下层，在巴士站旁与タケ爷或カナ对话，选择"代わりに质问に答える"。 ◆依次选择"人と人を系ぐ仕组み"、"SNSアプリの一种"、"みんなで使える邮便箱"→智上升。

◆前往蓬莱町・ゲ－ムセンタ－[オアシス]，攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫]第七灵子结界

弱点属性：钢（29）、风（19）、影（10）
宝箱：4个



攻略要点

追加迷宫的难度大升，敌人密度高且更为强力。妖精コルディ的远程攻击带追踪效果，吃了冰冻属性会十分被动。黄金强敌E=エルドラド的攻击自带追踪效果，需时刻注意贯穿属性的光炮与从天而降的结晶，技能在发动前都会出现区域提示。

◆角色缘分事件：永远、吾郎、空、璃音、纯。注意永远与吾郎的缘分事件需完成踌末室的对话后才能各自触发，而纯的缘分事件会得到辽太的第2个人物资料。

主线推进

◆前往蓬莱町・カフエバ－[N]，与ハマさん对话，选择"アルバイトを始める"。

洸打工到深夜，却被教师吾郎抓了个正着，还好老师睁一眼闭一眼地放过了他。SPiKA的演唱会结束后，辽太兴高采烈地给洸打来电话，却在回家的路上发生车祸。这不就跟《神如是说》中所示的一样了吗?

5月8日

主线推进

◆选择"开发者について"→智上升。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍3F	マサタカ②

◆前往本校舍2F与ヘキル对话，开启杜学ジャ－ナル。
◆前往第二校舍1F与アユミ对话。
◆前往クラブハウス的食堂与辽太等人对话。
◆前往本校舍3F的生徒会室。

照理说，区区一个APP不可能拥有这种预言的力量，这份不寻常或许又跟异界有所关联。意识到这点的洸等人开始着手调查与软件有关的信息。有传闻称这款APP的开发者正是本校的学生，明日香求助于学生会长北都美月。最终，美月以给问题学生送通知的方式，巧妙地把APP开发者的家庭地址告诉了洸等人。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍1F	マリエ②
杜宫学园・クラブハウス	ノブオ②（食堂，多次对话直到提示更新为止）

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	实录东京震灾、3年F组・金鯱先生、季刊・ミリタリ－マニア、世界のグロ－バル企业(※后三本需完成前置支线任务"延滞图书の返却愿い"才可阅读)



◆前往杜宫纪念公园，来到高级公寓前，选择"マンションを访ねる"。

洸等人见到了杜宫学园一年级生四宫佑骑。他是一名出色的骇客，《神如是说》正是他运用电脑技术所制的一款可综合各方情报并自动生成答案的APP。听说众人的来意后，佑骑坚称一切不幸只是巧合。这时佑骑的姐姐来访，众人被赶出公寓。得知这款大热APP是弟弟亲手所写的她也顺手下载了这个软件。

5月9日

主线推进

◆选择"レンガ小路"→智上升。
◆前往レンガ小路・ギャラリ－[クレイドル]，选择"中に入る"。

一大早洸就接到佑骑的来电，得知姐姐竟然失踪了！众人在公园汇合后出发寻找失踪者。果不其然，他们在姐姐工作的地方发现装有《神如是说》APP的手机，异界也随之出现。在佑骑惊疑不定的目光中，三人消失了身影。

异界攻略

※妖精の回廊

弱点属性：灵（15）、焰（13）、风（12）、影（1）
宝箱：4个



攻略要点

独眼怪アスコモイド会发出扫射的激光。滚球怪メルトスタイナ－攻击频率不高，但燃烧后会朝己方横冲直撞，尽可能用灵属性的明日香优先以射击技能击破为佳。强敌シャドウゴ－レム的弱点是影属性，所幸敌人攻击速度很慢，扎扎实实地击败它吧。

BOSS战 ヘイズフェアリ－

LV	弱点	HP
58	钢	29547

攻击带毒属性，掉进周围的水道也会受伤并中毒，最好先做抗毒的措施。BOSS会在战斗中不停召唤小怪，拉开距离注意躲避并直接锁定BOSS集中攻击吧。推荐打法是在BOSS施展突进后立刻以飞翔技能逼近并追加普攻＋刚击伤害，平时拉开距离以射击技能周旋即可。

尽管击败了异界之主，佑骑姐姐却失去了自我。原来刚刚只是一个次级异界，真正的元凶躲在幕后吸取了姐姐的精神。如果不尽快找出真凶，姐姐将永远地变为一具躯壳。佑骑得知自己的 APP 正是引起此事的契机，决定与众人一起找出真凶所在，最终在九重永远的帮助下，终于锁定了 APP 寄宿的新服务器。

主线推进

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・クラブハウス	ハヤト②
九重神社	ムネノリ②
驿前广场・オリオン书房	シオリ②（与ケンイチ对话）

获取地点	书籍
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 3 号



◆前往七星モ－ル。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
七星モ－ル・1F	テツオ①



◆前往 2F，进入サ－バ－ル－ム。

佑骑带领大家来到服务器所在的七星商场，一心拯救姐姐的强烈愿望使他觉醒了灵魂兵装。在洸的鼓励下，他决定一同踏入异界。

异界攻略

※第贰灵子结界

弱点属性：焰（24）、钢（15）、灵（15）、风（8）
宝箱：8个







攻略要点

剧情上锁定了洸与佑骑两个角色，剩下一人选明日香为佳。得到佑骑后，战斗难度骤然下降，只要有耐心，完全可以利用佑骑的射击技能推完整个游戏。在这个迷宫中第一次出现场景机关，碰到会陷入麻痹状态，可以二段跳＋回避突破。

BOSS战 アストラルウィドウ

LV	弱点	HP
60	无	90141

激活周围的柱子后，BOSS 也会变强。如果能控制点亮的柱子在 3 个以下，BOSS 的攻击模式会十分单一。而激活柱子多达 6 个时，BOSS 甚至会发射镭射大炮，最好避免这种情况发生。柱子的弱点属性为钢，操作佑骑边躲避攻击，边跟随 BOSS 打掉每个亮起的柱子，并攻击前往下一根柱子的 BOSS，即可轻松地完成战斗。

第 4 话 BLAZE-焰の追忆-

5月21日

在深夜的驿前广场，纯被几名不良青年威胁交出所有钱财，幸得学长高幡志绪出手相助。这位志绪学长显然与这些不良青年互相认识，他们隶属于名为 BLAZE 的组织，现在的组织老大彰宏似乎对志绪颇有执念。

自由时间

◆离开学校时发生剧情。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 2F	ユウジ②
杜宫学园・本校舍・屋上	エリカ②
杜宫学园・クラブハウス	タナベ②（食堂 / 需对话 2 次）
レンガ小路・ギャラリ－[クレイドル]	アオイ②
七星モ－ル・1F	テツオ②
支线任务：消えたランニングシュ－ズ	タカシ③

获取地点	书籍
蓬莱町・质屋 [大黑堂]	东京百鬼夜行（以 3 种失败料理进行交换，可以后期再回收）
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 3 号

获取地点	料理
レンガ小路・カフェ [壹七珈琲店]	壹七レシピ・カレ－
杜宫纪念公园 [杜のオ－プンカフェ]	杜のレシピ・パスタ
七星モ－ル・2F・アニメイト杜宫店	萌え料理・オムライス



◆支线任务：

任务名	消えたランニングシュ－ズ
委托人	タカシ
地点	杜宫学园・本校舍 1F
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍 1F 与タカシ对话，选择“相谈に乗る”。 ◆前往异界迷宫月下の庭园最深处发生战斗。 ◆得到任务道具タカシのシュ－ズ。 ◆前往杜宫学园・本校舍 1F 与タカシ对话。

任务名	运动靴のモニタ－募集
委托人	ヤナギ
地点	杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ
任务内容	◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ与ヤナギ对话，选择“ソラに声をかける”。 ◆自动给空装备任务装备 I－ライトニング。 ◆前往任一异界，操作空使出飞翔技能与刚击技能各 10 次。 ◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ与ヤナギ对话。

任务名	谜の宝石の调达
委托人	コズエ
地点	七星モ－ル・1F
任务内容	◆前往七星モ－ル・1F 与コズエ对话。 ◆收集 5 种属性的结晶后再次与コズエ对话，选择“话をする”后选择“5 属性の结晶を 1 つずつ渡す”交出结晶。（※ 结晶不足的情况下可以前往蓬莱町・质屋进行交换。）

任务名	[隐藏] サキのスパルタ特训
委托人	サキ或アヤト
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的泳池与サキ对话，选择“引き受ける”。 ◆进行 2 次游泳小游戏，胜利会同时增加勇与仁值。（※ 光圈与标识重合时按 L/R 键。）



◆七星モ－ル・2F 的占卜店开放使用，每天可以占卜一次洸与同伴的缘分，不可重复再选。
◆前往杜宫商店街，攻略自由迷宫。二周目不会在地图上提示，请重新攻略一次。

※追忆の遗迹

弱点属性：风（7）、钢（13）、灵（7）
宝箱：3个





◆前往九重神社，攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫] 星霜の灵域

弱点属性：焰（12）、钢（18）、灵（7）、影（6）
宝箱：5个



攻略要点

进门没多远的第一个房间会遇到一大群メイジビ－ク，一起喷射时很难躲避，最好使用钢属性的佑骑拉开距离逐个击破。优先走右边打开机关，再攻略左边即可降下中间的高台。到第二个房间时，正中高台上的机关可以使用洸二段跳后以范围较大的刚击攻击解开，这样才能进入右边的宝箱房。在阶梯相隔的大房间里，每层平台的空间都相当狭窄，可以尝试把能移动的敌人引至楼梯上方卡位击杀。强敌E=テンペスト与之前的黄金版属同一系列，攻击带麻痹属性，留着交叉冲击和交叉驱动到这里对其秒杀吧。

◆角色缘分事件：栞、美月（完成支线任务后再次回到学校开启）、辽太、佑骑、明日香。

主线推进

◆前往レンガ小路・ブティック［ノマド］，与カオル对话，选择“アルバイトを始める”。

工作结束后，洸出手帮助了被不良青年纠缠的璃音，没想到两名青年忽然燃起了一股不可思议的斗气。正是危险之际，志绪突然出手阻止并质问这份奇怪的力量从何而来。两人并未作答，而是选择直接离去。明日香认为这个BLAZE的组织十分可疑，奇异的力量说不定与异界有所关联，决定着手调查。

5月22日

主线推进

◆随意选择1名同伴组队。
◆前往レンガ小路，在アンティ－ク［ルクルト］与ユキノ对话。
◆在ギャラリ－［クレイドル］与アオイ对话。
◆离开店铺，自动发生剧情。



◆前往蓬莱町，与路上的タクマ对话。
◆进入游戏厅ゲ－ムセンタ－［オアシス］，与前台ナオミ对话。
◆离开游戏厅，右拐走向小巷发生剧情。
◆继续前进，选择“ダンスクラブに向かう”。

从璃音口中得知不良青年常常出现在蓬莱町，洸等人最终锁定BLAZE的据点就在蓬莱町小巷的舞厅里。一名气势惊人的黑帮男子警告他们不要牵连此事。洸自然不可能就此退缩，走进BLAZE据点。

◆在舞厅内收集情报。
◆与从业员对话选择“相槌をうって先を促す”→智上升。
◆与年轻男女对话选择“アキヒロの活跃を闻く”→智上升。
◆与不良青年对话选择“ハッタリをかます”→智上升。
◆自动发生剧情后开始异界攻略。

两人在收集情报的过程中被BLAZE的成员发现，很快被层层包围起来，所幸这次志绪再次救场，霸气地把二人直接带离舞厅。之后直接与BLAZE现任首领彰宏碰面，争论中彰宏吃下奇怪的药片，然后竟召唤出异界之门把志绪吞噬！

异界攻略

※ 堕龙の洞窟

弱点属性： 灵（11）、钢（8）、焰（6）、风（5）
宝箱： 4个



攻略要点

有泥沼地形的迷宫，踏入泥沼会受到伤害并陷入过重状态，行动变得极为缓慢。由于飞翔技能不好把握距离，这里最好还是以二段跳＋回避的方式在地面间跳跃。本关的宝箱很多藏在可破坏的门后，切勿遗漏。

BOSS战 ブレ－ドレックス

LV	弱点	HP
62	风	53645

BOSS攻击欲望很强，但范围不大，技能后硬直也久，趁此机会用风属性的空以飞翔技能急速逼近再补个刚击是很有效的打法。然而BOSS跳起落地时产生的冲击波也会对周围造成伤害，可以无视属性问题，操作佑骑在远距离进行移动射击。

在迷宫深处，强得惊人的志绪学长竟以凡人的力量与敌人相争。最后众人出手解决异界，明日香的术法对志绪完全无效，说明他也是一名“资格者”。无奈之下，只好向志绪和盘托出。现阶段最可疑的自然是彰宏等人吃下的药片，恐怕那是使用了异界素材调合而成的药物。

5月23日

主线推进

翌日，佑骑在网络上查到志绪与BLAZE的关系，原本是领头人之一的他出于某些原因选择离去，之后特攻队长彰宏上位接管组织。而就在昨天晚上，BLAZE竟胆大包天地攻击了当地黑帮鹰羽组，事态越发严重，争斗一触即发。

◆前往蓬莱町小巷尽头的鹰羽商事大楼前发生剧情。
◆与シゲさん和巡警对话。
◆前往ダンスクラブ［ジェミニ］，选择“ダンスクラブに向かう”。
◆搜查舞厅深处的柜子。
◆离开舞厅时自动发生剧情，开放新地点。



◆前往ガ－ド下，选择“ガ－ド下に向かう”。

洸等人果然在舞厅发现了异界植物的残留物。之后遭鹰羽组头领梧桐英二的逼问，最后在美月的干涉下得以抽身。接下来的第一目标就是找出异界原料的出处。与此同时，志绪与彰宏相约在桥底一决胜负，最后由服用药物的彰宏取胜。他在宣布今晚带领BLAZE发起全面进攻后扬长而去。从昏迷中苏醒的志绪说出他们的过去，原来在三年前，为了保护彰宏，志绪的好友、同时也是彰宏最尊敬的前首领命丧黄泉，此后彰宏也开始为报复而扭曲。在洸的劝说下，志绪决定不再独自背负一切，而是与大家并肩作战。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
驿前广场	チアキ③
驿前广场・さくらドラッグ	ミズハラ②
杜宫商店街・荞麦处［玄］	シオカワ教头②
レンガ小路	アオイ③
蓬莱町	ハルヒコ②
七星モ－ル・1F	カレン②（与杂货店店长キャサリン对话）



◆前往废工厂，选择“废工厂に向かう”。

异界攻略

※ 苍醒めた废墟

弱点属性： 钢（35）、焰（10）、风（17）、影（12）、灵（7）
宝箱： 10个







攻略要点

剧情上锁定了洸与志绪二人，且本战开始可更换洸的主核心，根据情况把洸更换为钢或风属性即可。

BOSS战 ダ－クデルフィニウム

LV	弱点	HP
64	无（头部为焰）	73715

游戏至此最棘手的一个BOSS，伤害与攻击范围都相当惊人，后期还会喷射毒液，战前最好准备药品与抗性饰品。战斗场景是个弧形平台，活动范围小，两端还会定时出现フレアビ－ク对己方进行喷射。小怪的弱点属性为灵，最好配备一名灵属性角色，一旦现身立刻进行清理。BOSS的头部弱点为焰，除了头部突进后的短暂空隙外，每积累一定伤害也会使它头部倒在平台上，此时可操作志绪进行强力追击。后期BOSS喷射的毒液会暂时覆盖部分场景，至少一名成员携带防毒饰品方便移动。

一行人前往废工厂阻止彰宏的野心，不料彰宏一次性吞下大量异界药物，导致力量失控，被异界吞噬。其他BLAZE的成员也在惊恐中匆忙逃离，再没有过去团结一心的旧貌。志绪顺利在异界里觉醒灵魂兵装，与洸等人一同救出泥足深陷的彰宏，并最终挽回了那颗因复仇而扭曲的心。

第5话 迷雾の果てに

6月3日

杜宫市忽然开始持续浓雾天气，在这日常的气候中，与异界有关的两大组织也纷纷开始行动。身为执行者的明日香在得到某些重要的情报后，出现异常的表现，同时直接拒绝了北都美月的协力邀请。

自由时间

◆离开学校时发生剧情。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
支线任务：亲友への赠り物	フウカ②
蓬莱町・カフェバ－[N]	マトウ②
レンガ小路・アンティ－ク[ルクルト]	ユキノ②
缘分事件：ソラ	ソラ③
缘分事件：ゴロウ	ゴロウ③
缘分事件：トワ	トワ③

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	ニホンにおける宗教・信仰
七星モ－ル・2F・アニメイト杜宫店	魔法少女まじかる☆アリサ
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第5号

获取地点	料理
杜宫商店街・精肉店	コロッケのレシピ
蓬莱町・カフェバ－[N]	Nのレシピ・タコライス

◆前往七星モ－ル・2F攻略自由迷宫。

※水镜の庭园

弱点属性：灵（13）、风（10）、钢（5）、影（2）
宝箱：3个



◆前往七星モ－ル・1F店内攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫]赫奕の要塞

弱点属性：影（26）、灵（14）、焰（11）、风（6）
宝箱：4个



攻略要点

推荐带影属性的明日香与灵属性的佑骑，可以高效率地与敌人周旋。在狭窄走道遭遇复数敌人时，洸或志绪的贯通型射击技能能造成巨大伤害。强敌ウロボロス的攻击频率虽然不高，但会经常性潜入地底，建议锁定敌人以捕捉位置，以交叉冲击快速击杀。



◆支线任务：

任务名	亲友への赠り物
委托人	フウカ
地点	杜宫学园・本校舍1F的保健室
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍1F的保健室与フウカ对话，选择“相谈に乗る”。◆前往异界迷宫堕龙の洞窟最深处调查树根的光点处获得任务道具幻橙の蔓。◆前往杜宫学园・本校舍1F的保健室与フウカ对话。

任务名	异界素材の调达
委托人	マユ
地点	杜宫商店街・锻冶金物[倶々乐屋]
任务内容	◆前往杜宫商店街・锻冶金物[倶々乐屋]与マユ对话，选择“もちろん引き受ける”。◆再次与マユ对话选择“话をする”、“暴威の翼を渡す”交出素材暴威の翼即可。（※暴威の翼可在迷宫水镜の庭园的强敌处刷出。）

任务名	理想の似颜绘モデル
委托人	タマキ
地点	レンガ小路
任务内容	◆前往レンガ小路与路边画家タマキ对话，选择“协力する”。◆前往九重神社与サナエ对话。

任务名	[隐藏]ブロ－チの搜索
委托人	フウタ
地点	杜宫纪念公园
任务内容	◆前往杜宫纪念公园与草地上四处走动的小孩フウタ对话，选择“ブロ－チを探してみる”。◆直接调查乘船处的小船，找到任务物品赤いブロ－チ。

◆角色缘分事件：璃音、志绪、永远、吾郎、空、纯。注意吾郎的缘分事件直接走进蓬莱町舞厅的小巷才能开启。

主线推进

◆前往アクロスタワ－，与前台小姐对话。
◆走到电梯处，选择“アルバイトを始める”。

这次洸的打工地点是市内著名景点之一的亚克洛斯塔，工作内容竟是协助璃音所在的偶像团体SPiKA召开演唱会。聆听她们充满热情的演唱后，洸结束了今天的工作。志绪请他吃饭，表示自己也要一起解决异界问题。最后在夜晚的浓雾中，传来了让人毛骨悚然的诡异笑声。看来奇妙的事件又要来了。

6月4日

众人经过讨论，一致认为浓雾与异界有关，而且现在还出现了“有人在浓雾中失踪”的传闻。然而明日香一反常态，强烈要求在现阶段以一人之力进行现场勘察，察觉到她的异常，洸强行与她组队，对浓雾中发生的奇妙事件展开调查。

主线推进

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍2F	ジュン②（教室内）
驿前广场・オリオン书房	ヒトミ②

获取地点	料理
アクロスタワ－・展望台スカイラウンジ	东京サンド教本

◆前往驿前广场与彩票店的フクトク对话。
◆前往七星モ－ル·2F与リカ对话。
◆离开七星モ－ル时发生剧情。
◆前往アクロスタワ－，登上展望台［スカイラウンジ］与ウララ对话。
◆离开アクロスタワ－时发生剧情。

◆做好准备后前往杜宫商店街，选择“商店街に向かう”。

明日香在调查中一直不大对劲。最后二人接到来自俱俱乐屋看板娘的求救电话，匆忙赶往杜宫商店街，目睹少女被一只来自迷雾的大手抓走。由于这次事件过于危险，明日香以封印术困住洸，孤身一人前去追击。神秘的少女在洸的不甘中再次出现，出手帮助他逃离封印。

异界攻略

※ 雾魔の僧院

弱点属性：风（17）、钢（13）、焰（10）
宝箱：4个



攻略要点

出于剧情原因，本关无法选择明日香。击打第一个机关会移动可连接三条路的平台，先走左边回收宝箱，然后前往右侧道路打开中间的机关，即可顺利前进。

BOSS战 マリスクロウ

LV	弱点	HP
66	影	71159

BOSS属性为影，事先购买シャドウシエルⅡ与シャドウレイドⅡ并装备在主攻手身上会很有效率。每一种攻击都来得很快，范围也广，拉开距离以射击技能进行周旋会比较安全。由于BOSS伤害十分高，高难度下注意准备药品。二周目可以把洸更换为影属性再发动交叉冲击，给予敌人巨大伤害。





在迷宫尽头，明日香与巨手激战并消失在深处。等到众人击败另一只巨手后，内部只剩明日香的灵魂兵装，人却不知所踪。被异界吞噬的人们成功回到了现实世界，美月安抚众人，表示明日香如今还活着。美月坦言自己隶属于与明日香不同的另一个异界组织，而这次的事件可能与更高级的怪异有关，洸等人最好退出此事。然而在洸的叱责之下，美月最终决定以学生会长的身分参与到拯救明日香的行动中。

6月5日

翌日在学校，栞提及一本奇妙的童话《雾之城堡的魔女》，并表示这本内容诡异而有趣的童话突然出现在图书馆中。放学后众人兵分两路，试图寻找元凶的所在地。

自由时间

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园·本校舍1F	マリエ③（保健室）
杜宫学园·本校舍2F	ハヤト③
杜宫学园·本校舍3F	ムネノリ③
驿前广场·スタ－カメラ	アカネ②

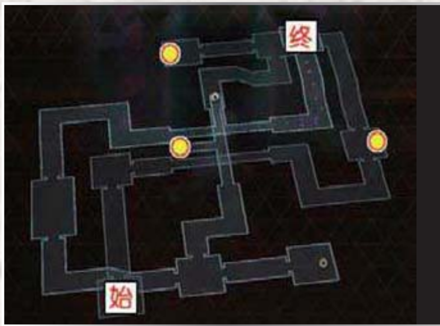
◆前往レンガ小路发生剧情。
◆进入レンガ小路·カフェ［壹七珈啡店］，选择“店に入る”。
◆做好准备后进入レンガ小路·アンティ－ク［ルクルト］，选择“店に入る”。
◆离开店内后，进入异界。

调查中洸与美月偶遇此前曾问路的青年御厨，原来他是美月的候补未婚夫，这次特地来到杜宫市进行协助。咖啡店老板告诉洸，明日香身为组织的执行者，能力自然卓越，然而来自同伴的力量一样重要，他希望洸能够让她意识到这个事实。最终，二人在雪乃处得到奇怪的情报，今天出现在浓雾中的竟是黑犬。紧追在黑犬身后，二人直接冲进异界之中。

异界攻略

※ 绯の小迷宫

弱点属性：影（7）、风（10）、灵（6）、焰（3）
宝箱：3个



攻略要点

由于剧情原因，本关只能操作美月与洸二人。美月拥有万能影属性与一次性护盾，如果再装备冰の刃即可有效牵制敌人，技能槽一旦用完以远距离的普通攻击蓄能即可。本关有毒雾环境，需发动美月的刚击技能制造护盾突破。

BOSS战 アビスハウンド

LV	弱点	HP
67	影	48123

与上一个BOSS一样，装备シャドウシエルⅡ与シャドウレイドⅡ能有效给予敌人伤害。BOSS本身能力不强，可以利用美月的射击技能与其拉开距离进行周旋，为保安全还可以时不时放个刚击护盾。比较麻烦的是BOSS冲角色跳起落地时产生的冲击波也会造成高伤害。

主线推进

◆前往杜宫纪念公园。
◆来到接近公寓的杂木林入口并进行调查，选择“挂け金を外す”。
◆进入杂木林。

异界攻略

※ 鸟笼の回廊

弱点属性：焰（11）、风（13）、影（13）、钢（9）
宝箱：7个





攻略要点

需要注意地图②几组位置接近的机关，使用洸的广范围攻击或刚击能够同时点亮，以此顺利拿到宝箱。

BOSS战 カオスレイヴン

LV	弱点	HP
68	无	87852

同样是攻击模式比较单一的BOSS，但由于攻击力极高，最好使用美月与它拉开距离。当它喷射追踪弹时可绕圈躲避，而最具威胁的攻击是当它飞上天空后，不但无法继续攻击，落地时还会产生范围极广的冲击波，造成巨额伤害。

美月对黑犬施展跟踪术法，顺利找到了明日香所在的异界，最终成功救出被困在鸟笼里的明日香并击败魔鸟。然而无论是黑犬还是魔鸟都不过是更高级怪异的眷属，造成浓雾的元凶仍未出现。这种规模的异界化一般因为书籍等特殊的契机，洸立刻联想到早晨琴所提及的那本出现在学校的童话书《雾之城堡的魔女》。果不其然，学校迅速被异界化所吞没。

※ 魔女の荆城

弱点属性： 灵（14）、影（25）、钢（15）、风（11）、焰（10）

宝箱： 10个







攻略要点

这张地图的伤害型机关非常多，建议在固定角色洸与明日香之外带上美月。地图①出现浓雾的房间应优先清理机关打开视野，否则会十分被动。在有4个机关的浓雾房间，每次击打机关都会刷出一些敌人，可以无视它们在视野恢复后以交叉冲击一波带走。地图②出现移动的针刺墙，打开机关后立刻发动美月的刚击打开护盾，原地等待墙面过去即可完美规避伤害。地图③为镰刀机关，可以在两侧看准刀刃挥起的时机以二段跳跃＋回避突破，而最麻烦的中段的熔浆地图，在石块上停留过久会陷入岩浆，打开美月的护盾后直接在岩浆上行走吧，但需注意不要被敌人与镰刀破坏护盾。接近终点的宝箱需打开机关后在时限内冲到目的地，从镰刀空隙间冲过去应该能刚好抵达。



BOSS战 迷宫ノ魔女

LV	弱点	HP
70	无（中段会暂时变为灵）	88306

极为强力的BOSS，后期甚至会制作出分身，使战况更为严峻。攻击不是跟踪型就是大范围，尽可能拉开距离以射击技能磨血吧。魔女在中期至出现分身之间会出现灵属性的弱点，以灵属性角色攻击会很有效率。HP削减至1/5左右时魔女开始召唤分身，最多召唤2只，3只魔女同时发动范围攻击会十分棘手，交叉驱动与交叉冲击最好都留到这个时候发动。

击败魔女后，浓雾事件总算落下帷幕，明日香也真正向众人打开心扉。与此同时，御厨与神秘白衣人在夜间相会，他亲手把引起这次事件的关键书籍《雾之城堡的魔女》交还给白衣人。

幕间 夏の前日

6月13日

迷雾事件中，洸的表姐永远因灵力高而保留了记忆，也因此正式成为洸等人的同伴。趁着休息日，美月安排众人一起前往神山温泉度假。大家在温泉巧遇同样来此度假的SPiKA的成员与吾郎老师。

自由时间

◆收集要素：

获取地点	人物情报
缘分事件：シオ	シオ③

获取地点	书籍
神山温泉·土产处［银ぎつね］	杜宫ジャ－ナル·临时号

↓

◆经过中庭、祠の参道来到祠前发生剧情，地上可拾取1个缘分碎片。

◆回到中庭发生剧情。

↓

◆调查星见庄的入口并使用缘分碎片，之后会出现璃音的缘分事件。

◆角色缘分事件：明日香、空、佑骑、美月、志绪。

↓

◆走上ロビ－前往2F的楼梯，选择“2阶の广间に向かう”。

支开其他人后，关键人物齐聚一堂。谈话中，洸得知十年前发生的东京震灾实际上竟是因为某只被称为神话级怪异的异界翘首，而现在杜宫市事件频发的状况也与十年前相似。为了对应今后可能出现的异界问题，美月与明日香提议以超自然爱好者的名义建立一个专门调查异界的部门。

◆如果前面调查星见庄时使用了缘分碎片，此时可激活璃音的缘分事件。

↓

◆在正门与佑骑、美月对话。

◆在中庭与空、志绪对话。

◆最后走近中庭的明日香，选择“声をかける”。

↓

◆走向温泉，选择“露天风呂に入る”。

◆剧情后，沿发亮的鸟居走到祠堂。

明日香向洸述说自己的过去。在十年前的东京冥灾中，失去双亲的她毅然走上了称为执行者的道路，这就是她的“原因”。明日香质疑洸踏入险境的原因究竟是什么。在琴体贴的安抚中，洸终于下定决心为保护自己的日常与杜宫市而战。忽然时间停止，神秘少女——异界之子莱姆再次出现，并指引众人走进她的试炼。

异界攻略

※ 千古の灵域

弱点属性： 焰（12）、钢（26）、灵（15）、影（14）、风（13）

宝箱： 8个





攻略要点

地图①以传送门构成，注意图示中的C门以免遗漏宝箱。地图②的宝箱大多藏在小道或箱子背后。操作使用美月与佑骑以弹幕攻击强压过去。

BOSS战 五尾の灵兽

LV	弱点	HP
72	依次变化：灵→焰→风→钢→影	82466

BOSS一开始的弱点为灵属性，血条下降约1/5时开始依次改变属性，飘在身周的火球属性会随之改变，每次更换属性时还会强行解除锁定。比较麻烦的招式是敲打地面时产生的大范围冲击波。在BOSS剩下约1/4的血量时发动交叉驱动＋交叉冲击可直接击破。

翌日，离开温泉之际，美月要求大家挑选一人曾为异界对策室的领头人，在明日香的提议下，由洸就任部长。

第6话 翼、翻るとき

6月25日

主线推进

◆选择 1 名同伴入队，之后会以这个组合攻略迷宫。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
七星モ－ル・1F	ワカバ②（与ハルコ对话 2 次）



◆前往七星モ－ル・2F・アニメイト杜宫店与店员ワカナ对话，选择“声をかける”。

异界攻略

※ 奏刻の遗迹

弱点属性：灵（14）、焰（6）、风（6）、影（1）
宝箱：4个



攻略要点

首次出现带护盾的敌人，以刚击技能打破护盾后，射击技能才能造成正常伤害。沿途会有带电的旋转机关，可以顺着旋转方向前进，带上美月会更安全。到了中段进入一个有双层旋转机关加旋转平台的房间，看准机会跳上高层并进入机关房和宝箱房。这几乎就是整个游戏最难的机关了，可以装备麻痹抗性的饰品强行突破。



BOSS战 レゾナンスゴ - レム

LV	弱点	HP
73	无	35513

相比困难的迷宫部分，这个 BOSS 毫无难度，只是一只血量多些、攻击范围大些的ゴ－レム罢了，围着它绕圈即可完美避开所有攻击。

专门应对异界问题的 X.R.C 部正式开始运作，新的预测软件能事先预判异界的发生地点，很快找到一个可疑的周边闹钟，里面播放着 SPiKA 演唱的动画主题曲。解决这个未成气候的异界后，洸与永远在九重神社遇到宗介爷爷的旧识，北都财团的总帅北都征十郎。



6月26日

主线推进

◆离开学校时发生剧情。
◆前往驿前广场・スタ－カメラ与アカネ对话，选择“アスカたちを呼んで异界を攻略する”。

异界攻略

※ 黄昏の僧院

弱点属性：风（17）、钢（13）、焰（10）
宝箱：4个



攻略要点

这个迷宫的难点在于会消失的平台，要抓住节奏，在脚下的平台消失前跳上新出现的平台。最棘手的是限时机关，如果无法在点亮机关后一次性跳出房间，门会再次关闭。而在限时机关房间里有一个隐蔽的宝箱房，需要登上最高的紫色平台，再以二段跳＋飞翔技能飞进去。

BOSS战 ア - クフェアリ -

LV	弱点	HP
75	无	37729

与第 3 话的 BOSS 类似，但场景难度下降。照旧不需要理会小怪，拉开距离以射击技能攻击即可。

SPiKA 三周年纪念演唱会举办在即，璃音却没什么精神，独自前往特别的地方自主训练。放学后洸继续解决异界问题，这次是播放着 SPiKA 歌曲 PV 画面的电视成为扭曲的关键。

自由时间

◆前往アクロスタワ－・展望台［スカイラウンジ］攻略自由迷宫。

※ 天空の回廊

弱点属性：影（9）、风（7）、钢（7）、灵（2）
宝箱：4个





◆前往杜宫学园・クラブハウス的泳池攻略追加自由迷宫。

※［追加迷宫］水底の冥狱

弱点属性：灵（16）、焰（11）、钢（15）、影（6）
宝箱：4个



攻略要点

迷宫内有毒沼地形，带上美月可以开护盾直接行走。整体来说结构比较简单，但自带护盾的敌人比较麻烦，注意引诱对方先手之后再以刚击突破护盾。最后的强敌战有复数敌人，同时攻击时难以回避，建议直接以交叉驱动＋冲击秒杀。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
缘分事件：ユウキ	ユウキ③
缘分事件：ミツキ	ミツキ③
缘分事件：シオリ	シオリ③
支线任务：映画の出演依赖	コウサク②
隐藏支线任务：ダディの形见	カレン③
杜宫学园・クラブハウス	アヤト②
九重神社・九重流道场	ソウスケ③
杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］	ジヘイ③
驿前广场・スタ－カメラ	アカネ③（攻略异界黄昏の僧院后，与サトナカ主任对话）
驿前广场・さくらドラッグ	ミズハラ③
七星モ－ル・1F	テツオ③

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	战中・战后史
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 6 号

获取地点	料理
杜宫学园・第二校舍 1F	学食レシピ・冷やし中华
杜宫商店街・荞麦处 [玄]	秘传レシピ・冰小豆
杜宫纪念公园	杜のレシピ・クレ－プ



◆支线任务：

任务名	映画の出演依赖
委托人	コウサク
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与コウサク对话，选择"撮影に协力する"。 ◆依次选择"力を入めて堂々と"、"悲哀を入めて问い质す"、"小さく溜息をつきながら"→智上升。

任务名	奇妙な液体の调达
委托人	マトウ
地点	杜宫学园・第二校舍 1F
任务内容	◆前往杜宫学园・第二校舍 1F 的科学实验室前与マトウ对话，选择"话を闻く"。 ◆再次对话把素材深红の灵油交出即可。
※ 深红の灵油可在异界迷宫天空の回廊的强敌处获得。	

任务名	不登校の我が子
委托人	ソラヤマ
地点	驿前广场
任务内容	◆前往驿前广场与ソラヤマ对话，选择"话を闻く"。 ◆前往蓬莱町・ゲ－ムセンタ－[オアシス] 与ツバサ对话。 ◆之后获得 1000 游戏币后再与ツバサ对话。
※ 可以直接在前台以 10000 日元兑换 1000 游戏币。	

任务名	[隐藏] ダディの形见
委托人	ソラヤマ
地点	九重神社
任务内容	◆前往九重神社与カレン对话，选择"话を闻く"。 ◆前往异界迷宫雾魔の僧院最深处，与敌人战斗后得到任务道具。敌人弱点为灵属性。 ◆回到九重神社，再次与カレン对话。



◆角色缘分事件：明日香、栞 (重要)、吾郎 (重要)、志绪、空、辽太 (重要)、佑骑、美月。

◆前往七星モ－ル・1F 的ジャンク屋以フォ－スⅢ x1、シ－ルドⅢ x1、ライフⅢ x1 的代价换得灵属性主核心"プレアデス"。这几个Ⅲ级元素可以通过同店 3 个Ⅰ换 1 个Ⅱ，3 个Ⅱ换 1 个Ⅲ的方式取得，Ⅰ级元素直接在驿前广场・スタ－カメラ购买即可。

自由时间

◆前往レンガ小路・アンティ－ク [ルクルト] 与ユキノ对话，选择"" アルバイトを始める。

◆选择"废工厂"→智上升。

◆前往废工厂，选择"废工厂に向かう"。

结束工作后，洸遇到 SPiKA 的两位后辈。明天就是纪念演唱会了，璃音却在此时不知所踪。而据两位少女所说，璃音近日来果真情绪低落，表现失常。洸来到璃音偷偷练习的废工厂，谈话中得知她曾在十年前的灾难中身受重伤，后来某位偶像的歌声而重新振作，也因此走上成为偶像的道路。聊得正欢，璃音忽然痛苦地抱住了心口，背部长出光之翼，异界怪异也突然出现。千钧一发之际，神秘白衣人出手击退敌人，璃音陷入昏迷。

6月27日

原来，璃音已被天使型怪异附身，继续放任不管将被同化为异界居民。而那名神秘白衣人则隶属于与异界有关的第三组织"刻印骑士团"。为了帮助璃音脱离危险，X.R.C 部再次出动。首先他们向 SPiKA 成员寻问情况，原来在最近的演唱会上，只要璃音认真演唱就会出现一些奇怪的问题。



主线推进

◆选择 2 名同伴加入队伍。

◆与前台小姐对话。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
アクロスタワ－	リョウタ③
杜宫学园・本校舍 2F	ミノル③ (端末室)



◆前往蓬莱町，发生剧情。

◆来到カラオケボックス前，选择"店に入る"。

◆调查 107 号室，选择"别班に连络して部屋に入る"。

异界攻略

※ 第四灵子结界

弱点属性：钢 (27)、焰 (10)、影 (9)、风 (2)

宝箱：7 个





攻略要点

有比较多的麻痹机关，强烈推荐以美月的刚击护盾直接冲过去，遇到两个麻痹机关十分接近的情况时以二段跳＋飞翔技能突破。地图①的彩色机关按黄→蓝→青→橙的顺序击打，地图②则是蓝→黄→红→青→橙→紫。

BOSS战 オルタ－アンヘル

LV	弱点	HP
76	无	37993

十分简单的 BOSS，只要保持距离就能无伤击破。注意在它猛然跳上空中之后会朝角色滑翔突刺，损失一定血量后还会瞬间移动，强行解除锁定。

在璃音常去的卡拉 OK 里，众人找到了天使型怪异的眷属。明日香使出追踪术法，成功锁定了附身于璃音的天使型怪异所在地。与此同时，御厨出现在璃音的病床旁并诱发了又一次大规模影响现实的异界化，璃音附身事件的黑幕正是此人。

※ 翼神の宫殿

弱点属性：风 (30)、焰 (18)、灵 (19)、钢 (11)、影 (11)

宝箱：12 个







攻略要点

这个迷宫的麻痹机关更多，带上美月以护盾应对为佳。通过地图①后发生剧情，璃音强行入队，给她配上冰の刃可有效以高 HIT 数射击技能牵制敌人。地图②的机关是不停移动的铁棘，要想无伤通过需要暗记节奏，并且不能二段跳，难度颇高，打开美月的护盾可以减少一点机关伤害。大房间里往往聚集了一群敌人，高难度下不要吝啬，直接以交叉驱动＋交叉冲击秒杀为佳，否则容易被各路攻击堵得动弹不得。地图③的折光机关基本只要按顺序击打即可，注意在大机关房里打开正面的大门后，角落里还有另一道光可打开通往宝箱房的道路。

BOSS战 绝架ノ织天使

LV	弱点	HP
76	无	37993

攻击十分多样化，会召唤各种各样的刑具，其中尤为麻烦的是地刺、陷阱夹以及复数的黑色光枪。地刺出现前，地面会出现黑色小洞，立刻以二段跳＋飞翔技能尽可能滞空直到地刺消失；陷阱夹在经过一段时间后会慢慢消失，也可以主动攻击进行清理；黑色光枪的攻击范围十分广，但只要二段跳就能离开伤害范围。当 BOSS 血量削减至 1/2 左右时会召唤 2 只轮盘怪，把交叉驱动与交叉冲击都留到这个时候，给予 BOSS 致命一击吧。

为了验证控制高级怪异的可能性，御厨以璃音为样本进行了实验，甚至此前的迷雾事件也同样出自御厨之手。天使型怪异被击败后彻底失去了控制，宣告了御厨的失败。最终璃音以美妙的歌声安抚了暴走的怪异，重新把它收纳在体内。御厨的野心彻底破灭，璃音也顺利回到 SPiKA 的纪念舞台上，杜宫市的异界事件暂且告一段落。

第7话 虚空震

7月6日

主线推进

◆ 2 次游泳小游戏，获胜时勇上升。

◆选择 1 名同伴加入队伍，之后会以这个组合攻略迷宫。

◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ，选择“中に入る”。

◆选择“店内でカマイタチが起きた”→智上升。



◆前往蓬莱町，选择“蓬莱町に向かう”。

◆接近鹰羽商事大楼发生剧情。

璃音正式加入 X.R.C 部。这天的预测软件竟提示了 5 个地点，杜宫市各处都出现了奇妙的事件，蓬莱町的鹰羽组事务所甚至燃起了无法熄灭的火焰，果然又是影响了现实世界的异界问题。

※灼焔の洞窟

弱点属性：焰（10）、灵（7）、风（5）

宝箱：4个



攻略要点

斜坡上会滚落巨石，沿途有几个缺口供角色躲避，一步一步上到顶端即可。遇到会往上喷起火焰的岩浆区域，可以以二段跳＋飞翔技能突破。

BOSS战 E= クリムゾン

LV	弱点	HP
79	灵	29290

自带物理抗性的 BOSS，最好以射击技能为主进行击杀，攻击为焰属性。带上更换为灵属性的佑骑应该是最理想的，围着 BOSS 绕圈就能完美规避所有攻击。如果不幸中招会吃炎伤状态，以防万一可以事先准备好抗炎伤的饰品。

大家分头调查后发现这天除了火灾外，还发生水道冻结等一系列异界事件。而在事件发生前夜，曾有人目击一名个子高挑的可疑男子出现在现场。晚上打工时洸再次遇到来喝酒的吾郎老师，他说自己还有个远距离恋爱中的女友。

7月7日

自由时间

◆前往杜宫学园・本校舍 3F 攻略自由迷宫。

※金暗なる废墟

弱点属性：钢（8）、焰（5）、灵（5）、风（3）、影（1）

宝箱：4个



攻略要点

设计得比较有意思的迷宫，首先点亮绿色机关打开左边的通道，之后放下右边的石桥后点亮蓝色机关，继续前进。中途还会有多个蓝绿色的石桥，需要以两色机关为中心绕整整一圈，才能顺利打开通往终点的通道。



◆前往レンガ小路攻略追加自由迷宫。

※［追加迷宫］最果の僧院

弱点属性：钢（15）、焰（17）、影（9）、风（8）

宝箱：4个



攻略要点

这个迷宫的宝箱是整个游戏里最难取得的，在终点前左转有一个消失平台的机关房，无论是正面还是侧面的宝箱房都需要一定技巧才能进入。右侧面的宝箱房必须站在绿色平台上以二段跳＋飞翔技能才能突进；而由于黄色平台较少，最后要快速跳上连续两个绿色平台才能刚好进入正面的宝箱房。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
缘分事件：アスカ	アスカ④
缘分事件：ソラ	ソラ④
缘分事件：ミツキ	ミツキ④
缘分事件：ジュン	ジュン③
支线任务：サマ－フェスの PR 活动	ハルナ②
隐藏支线任务：水泳锻炼法	サキ③
支线任务：X.R.C への取材	ヘキル③
杜宫学园・本校舍 1F	マイ③（保健室）
杜宫学园・クラブハウス	シズネ③（食堂）、ヒトミ③（发生缘分事件ソラ后）

获取地点	书籍
アクロスタワ－	SPiKA の轨迹
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 7 号

获取地点	料理
レンガ小路・カフェ［壹七珈琲店］	壹七レシピ・タルト
蓬莱町・カフェバ－[N]	Nのレシピ・サングリア
驿前广场・オリオン书房	料理探求・きのこ锅



◆支线任务：

任务名	X.R.C への取材
委托人	ヘキル
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与ヘキル对话，选择“取材を受ける”。 ◆依次选择“4 月下旬”、“アユミ”、“タブレット”、“THE WITCH OF MISTY CASTLE”、“107 号室”、“绮丽な女の声が闻こえる”→智上升。

任务名	探し人の捜索
委托人	タケウチ
地点	杜宫纪念公园
任务内容	◆前往杜宫纪念公园与タケウチ对话，选择“引き受ける”。 ◆前往驿前广场与巡警对话。 ◆前往驿前广场・オリオン书房与ケンイチ对话。 ◆前往レンガ小路与ネモト等三名路人对话。 ◆进入异界迷宫绯の小迷宫最深处与アイリ对话。

任务名	时を越える宝物
委托人	ミツ婆
地点	驿前广场
任务内容	◆前往驿前广场下层的巴士站与ミツ婆对话，选择“引き受ける”。 ◆前往九重神社调查绘马。 ◆前往杜宫商店街与糖果店的チヨ婆ちゃん对话。 ◆前往杜宫纪念公园，调查杂木林前的树下。

任务名	サマ－フェスの PR 活动
委托人	市役所职员
地点	アクロスタワ－
任务内容	◆前往アクロスタワ－的大堂与市役所职员对话，选择“话を闻く”。 ◆依次选择“モリマル、只今参上でごさる！”、“その场で饮んでしまう”、“刀を拔いて构える”→智上升。

任务名	[隐藏] 水泳锻炼法
委托人	サキ
地点	杜宫学园・本校舍・屋上
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍・屋上与サキ对话，得到泳池钥匙。 ◆前往杜宫学园・クラブハウス的泳池，选择“プ－ルで锻炼をする”。 ◆选择 2 人进行对战，获胜时勇上升。

⬇

◆角色缘分事件：永远、佑骑、空、明日香、纯、志绪、美月、璃音。这一天的缘分事件全都是重要事件。

◆阅读至此获得的全部书籍后与图书室的前台说话，会得到元素草薙且仁上升。

主线推进

◆前往杜宫纪念公园，在乘船处对话，选择“アルバイトを始める”。

◆与周围的重要目击者对话。

◆依次选择“池の周边の一地点から冻った”、“お婆さんがいた [池の北侧]”→智上升。

⬇

◆接近湖北侧，选择“ゲ－トを探る”。

※ 冰树の庭园

弱点属性： 影（20）、风（14）、钢（2）

宝箱： 3个



攻略要点

剧情上只能使用洸、空与美月。冰面地形，容易滑到不理想的位置，应多使用美月的护盾来保证安全。而强敌ゴ－ルドレイブン与之前曾出现的 BOSS 魔鸟是一个系列，攻击模式也相似，操作空逼到它怀中可以有效避开追踪弹，但需要注意它的啄击，噩梦＋无限难度下每啄一下至少 1300 的伤害，相当惊人。

BOSS战 E≡セルシウズ

LV	弱点	HP
81	钢	31155

这个 BOSS 甚至没有迷宫的强敌魔鸟那么棘手。与上一个 BOSS 是一个系列，攻击带有冻结属性，而最麻烦的技能是蓄能后的大范围攻击，所幸蓄能时间很长，可以冲上去直接用普通＋刚击打断。给洸换上钢属性将事半功倍。

吾郎老师忽然告假没有出现。而洸的打工地点纪念公园再次出现神奇事件，整个湖竟忽然冻结了。击败异界怪异后冰面融化，明日香与美月认为这两天的异常事件都围绕着五大属性发生，随后更发生了只会有神话级怪异引起的“虚空震”。十年前，神话级怪异夕暗试图让整个东京异界化前，也曾出现虚空震这个前兆。

7月8日

这一天，栞由于感冒而请假休息。X.R.C部继续追查事件的元凶，洸认为这两天告假的吾郎老师具有重大嫌疑，他很可能就是那名频频出现在事件现场的可疑男子。

主线推进

◆选择 1 名同伴加入队伍。

⬇

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	ハルヒコ③

⬇

◆前往蓬莱町，调查游戏厅附近的公寓，选择“杂居ビルに入る”。

◆调查屋内的相框与柜子。

◆勾选“距离は一定”与“地图に记されたチェックマ－ク”后确定。

◆指出画面中央的驿前广场处→智上升。

⬇

◆前往驿前广场，选择“驿前に向かう”。

◆调查下层进行调查，走到地下道的尽头，选择“异界迷宫に突入する”。

异界攻略

※ 钢血の炼狱

弱点属性： 灵（13）、钢（9）、影（14）、焰（11）、风（7）

宝箱： 7个





攻略要点

带上美月可以直接打开护盾行走在血液地形上，大大减低这个迷宫的难度。如果不带美月，千万注意大房间里的石块平台是会沉没的，不要停留过久。遇到 3 只以上敌人时尽可能以交叉冲击突破。

BOSS战 ヨルムンガンド

LV	弱点	HP
83	无	42525

经常性潜在地下的 BOSS，锁定后即可判断它的位置。只要持续捕捉到敌人位置，基本就不具任何威胁了，带上佑骑或美月都能轻松击杀。当 BOSS 快速地连续潜伏突刺，只要专注于躲避即可；而当它从地面冒出且整个躯体大幅度倾斜，之后会以旋转进行大范围攻击，一定要注意拉开距离。

众人在吾郎租住的房间里发现了一张地图，判断最后的属性暴走将在驿前广场发生。在广场下方的地下道，大家进入异界并发现吾郎与神秘白衣人。吾郎的真正身份是国防军“对零号特战部队”的指挥官，这次与骑士团合作试图提前解决异界隐患。白衣人发动术法激活十年前神话级怪异遗留下来的幼体，之后一群战斗员听从吾郎的指令朝它扫射，引导它进入机动兵器获得实体。眼看着就要成功，幼体与机动兵器的融合体却逃进了异界之中。



※ 虚神の要塞・甲

弱点属性： 灵（23）、影（20）、钢（8）、焰（10）

宝箱： 7个





攻略要点

虚神の要塞分为甲乙两张地图，全员8人需分为两队进行攻略，洸与新入队的吾郎固定在甲队，而美月与明日香不能同队。按战斗力与机动性来看，把美月与佑骑、璃音分在不同队伍为佳。甲①攻略完毕后会自动切换为乙①，再到甲②→乙②。

两个迷宫都有许多机关，甲①相对简单一些，如果带了美月，完全可以开护盾直接冲过去。高难度下若遇到成群的敌人，尽量放交叉冲击进行秒杀，否则很容易因视角问题而被围攻。如果这时手上有冰の刃与草薙，给吾郎装备后以普通攻击＋射击技能进行无限连段，面对单一敌人时几乎就是无敌状态。就算遇到带护盾的强敌，也可以以吾郎的普通攻击逐一击破。在甲②乘坐电梯时会出现2波敌人，活动空间不大，优先清理掉小怪后能以吾郎强行压制。

※ 虚神の要塞・乙

弱点属性：风（19）、焰（16）、影（9）、钢（7）
宝箱：8个





攻略要点

乙①的机关为发电地板加移动的麻痹光线，相比甲①要更麻烦一些，需要看准机会，以二段跳＋飞翔技能越过机关，以防万一可以给专门赶路的人员配备抗麻痹饰品。乙②结构明显比甲②简单，乘坐电梯时出现3波敌人，高难度下最好用交叉驱动＋交叉冲击尽快清理。通过甲乙两个迷宫后，8人再次齐聚，除锁定的洸与吾郎外，再选择一人组成BOSS战队。

BOSS战 夕暗ノ落し子

LV	弱点	HP
85	依序变化（装甲为钢）	120858

首先需要破坏装甲，装甲弱点为钢。打破四肢与头部的装甲后才能削减BOSS的血量，血量掉到一半左右BOSS会增加站起来的姿势，进一步削减血量后全身都会出现流光，弱点也开始不停变化。BOSS朝前方挥舞的攻击范围虽广，却可以往它脚下靠近以躲避；站起后的咆哮带黑暗状态，记得带药解除；而当画面忽然变成黑白两色，表示BOSS正朝它的正前方投放巨大能量波，躲到BOSS背后的版边可以避开。由于血量十分高，在高难度下会不可避免地拉长为考验耐性的持久战。

在大家的努力下总算解决了3S级怪异，正当众人以为这次真的解除了杜宫市的危机时，来自教团的白衣人却表示神话级怪异的气息并未消失。这时，栞忽然给洸打来电话，本该在家休息的她却出现在亚克洛斯塔的展望台上。接下来，一阵巨大的虚空震袭击了整个城市，X.R.C部的所有成员都被卷入扭曲的时空之中……

最终话 そして、夜は明ける

注：最终话的自由时间基本与主线融合为一。

7月8日

洸与明日香在九重神社醒来。整个杜宫市彻底异界化，亚克洛斯塔也变成诡异的“巨塔”。莱姆告诉他们，巨塔被称为灾厄之匣“潘多拉”，如果不能及时消灭塔里的元凶，整个日本都会陷入危机。为了进入巨塔，需要先破坏掉形成结界的三根柱子。

主线推进

◆离开九重神社。

◆前往杜宫商店街，与敌人战斗，敌弱点为无与焰。由于这些战斗都发生在街道上，需要注意走位问题，必要时可以解除锁定以飞翔技能逃离险地。

◆在杜宫商店街·锻冶金物［倶々乐屋］以25000日元购得钢属性主核心“ギャラホルン”。

↓

◆前往レンガ小路，与敌人战斗，敌弱点为风与灵。

↓

◆收集要素：

获取地点	人物情报
レンガ小路・ブティック［ノマド］	ユキノ④
レンガ小路・カフェ［壹七珈啡店］	ヤマオカ老人④

↓

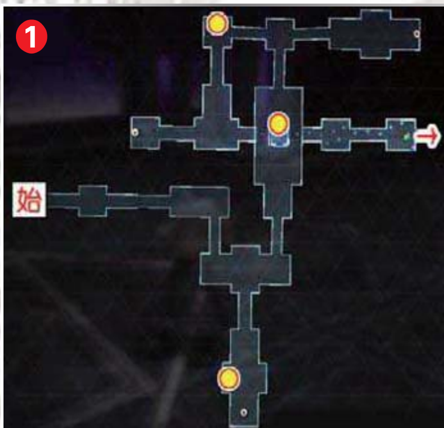
◆前往杜宫纪念公园，与敌人战斗，敌弱点为钢与灵。

◆做好准备后，前往异界破坏冥之柱。

异界攻略

※ 冥の柱

弱点属性：钢（31）、影（26）、风（16）
宝箱：6个





攻略要点

先把洸与明日香的属性换为钢与影，进行到中盘会回收佑骑与空并开展一场中BOSS战，敌人是之前打过的BOSS。其中グレアファントム的核心弱点为风属性，而蜘蛛アストラルウィドウ还是会像以前一样连接周围的柱子，最好优先解决。注意此时佑骑与空的装备都会清空，需重新装备。之后固定成员换为佑骑与空，剩下一人装备影属性继续推图。一路上点亮机关让浮空的平台降下即可顺利前进，注意在高层平台间最好以二段跳＋回避进行跳跃，相比飞翔技能要更容易掌握角色落点。



BOSS战 グルア＝ガロン

LV	弱点	HP
86	无	220005

场景由陷阱格子构成，碰到四周的异常地形也会受到伤害。BOSS 的血量被削减到一半后，攻击方式也会增加。前期有威胁的技能为带追踪倾向的冰弹以及速度极快的手臂挥舞。中后期增加大范围攻击，尤其是地面变红后的黑色波动与冰冻地面尤为麻烦。

经过战斗与调查，洸二人得知佑骑与空已经进入第一根柱子。原来因为学姐与佑骑姐姐再次被异界吞没，两人只得冲入异界施救。成功救回二人后，众人前往下一个目的地——杜宫学园。

主线推进

◆前往杜宫学园，发生剧情。

↓

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・クラブハウス	アユミ③（需对话 2 次）

↓

◆前往驿前广场，出现提示。

◆前往七星モ－ル发生剧情。

↓

◆收集要素：

获取地点	人物情报
七星モ－ル・1F	サブロ－③

↓

◆前往驿前广场，与敌人战斗，敌弱点为灵与焰。

◆在驿前广场・スタ－カメラ以 20000 日元购得灵属性主核心“メルクリウス”。

↓

◆前往异界破坏劫之柱。

异界攻略

※ 劫之柱

弱点属性： 灵（20）、影（19）、焰（11）、风（10）

宝箱： 6个





攻略要点

同样在中盘会回收美月与璃音并迎战 3 只カ－スアンヘル，最好使用交叉驱动＋交叉冲击一口气解决。迷宫特色是以上升气流登上更高的平台，同样如果从高处落下，就得重新从下层爬上来，用二段跳＋回避在平台间跳跃为佳。

BOSS战 グルア＝セデク

LV	弱点	HP
88	无	224927

先把会回复技能的两只グレアフェアリ－解决掉，然后专心迎战 BOSS。打法基本与冥之柱的 BOSS 战相同，但追踪弹数量、攻击速度与攻击范围等方面都有所加强。BOSS 蓄力并使用超大范围的强力攻击时，会给玩家充足的时间躲到范围外。

合流后的洸等人赶往学园，眼看魔女及其眷属即将袭击辽太等人。这时神秘白衣人忽然出现，以自身重伤为代价击破强敌，他的身份也就此暴露，原来他竟是与洸等人相处了一年以上的纯。提前预知杜宫市危机的教会派遣他来到此地，而逐渐感受到朋友的温暖的纯一直在暗中施以援手。接下来洸等人在劫之柱与美月、璃音汇合，救下北都会长与御厨。



主线推进

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 3F	エリカ③
杜宫学园・第二校舍 1F	ノブオ③
杜宫商店街	リョウタ④（需对话 2 次）

获取地点	料理
七星モ－ル・2F・アニメイト杜宫店	萌え料理・パフェ
杜宫商店街・荞麦处［玄］	秘传レシピ・カツ

◆至此应已收集所有料理，进入 NiAR 料理界面制作完每类的 4 种料理即可跳杯。

↓

◆前往蓬莱町，发生剧情。

◆前往驿前广场・オリオン书房，与ケンイチ对话。

◆前往蓬莱町，与敌人战斗，主要弱点为灵、钢与焰。

↓

◆前往蓬莱町的异界破坏炼之柱。

异界攻略

※ 炼之柱

弱点属性： 灵（31）、钢（26）、焰（16）

宝箱： 6个





攻略要点

在中盘回收志绪与吾郎并展开中 BOSS 战，分别是 E= クリムゾン、E= セルシウス与ヨルムンガルド，优先解决拥有弱点属性且血量较少的 E 系列为佳。

BOSS战 グルア＝アズラ

LV	弱点	HP
90	无	229849

同样要先解决掉旁边的两只小怪ゲイルハウンド，可用交叉冲击直接秒杀，然后再专心对付 BOSS。实际上是上一场 BOSS 战的又一次加强，打法相似，但最终加强版的攻击欲望十分强，经过几次地面攻击后到处都是岩浆地形，需要不停地躲避。尽量使用擅长射击技能的角色边躲边攻击吧。

在最后的炼之柱与志绪、吾郎汇合，X.R.C 的所有成员再次聚首。然而失去结界保护的巨塔召来了大群的漆黑天使进行保护，大家决定在明天兵分几路，为 X.R.C 打开困境，强行突入潘多拉之塔。

主线推进

◆夜晚，发生最后的缘分事件，与已获得语音卡片的角色发生剧情即可解锁角色奖杯。注意与明日香对话后，她的特殊剧情会在选择“讲堂で休む”后触发。

↓

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	アヤト③
杜宫学园・本校舍・屋上	リオン④（卡片缘分事件）
杜宫学园・クラブハウス	シオカワ教头③

↓

◆选择“讲堂で休む”，迎战最终决战日吧。

7月9日

最终决战当日，具体的作战方案也确定下来。集合所有人的力量把漆黑天使军团往两侧引开，之后由 X.R.C 全体成员乘坐防弹车强行突入潘多拉之塔。

自由时间

◆收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	タナベ③（保健室）
杜宫学园・本校舍 2F	ユウジ③
杜宫学园・本校舍・屋上	セイジュウロウ④
杜宫学园・クラブハウス	コウサク③
驿前广场・スタ－カメラ	アカネ④
杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］	ジヘイ④
杜宫商店街・荞麦处［玄］	シオ④（与店内老板娘和店外老板对话）
隐藏支线任务：SPiKA メンバ－の搜索	ハルナ③、ワカバ③、アキラ③
隐藏支线任务：炊き出しの手伝い	アオイ④
隐藏支线任务：异界症例の治疗药	ミズハラ④
隐藏支线任务：至高の具足	マユ④（任务完成后对话）
蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］	游玩 GATE OF AVALON 小游戏，通过 LV7 获得アキヒロ③、通过 LV9 获得レイカ②、通过 LV10 获得セイジュウロウ③

↓

◆在蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］游玩 GATE OF AVALON 小游戏并在 LV10 二连胜，获得风属性主核心“アルカディア”。

↓

◆隐藏支线任务：

任务名	［隐藏］至高の具足
委托人	マユ
地点	杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］
任务内容	◆前往杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］与マユ对话。 ◆打开异界迷宫的宝箱收集 2 个ヒヒイロカネ。一般在这个时候已经收集到 3 个左右了。 ◆选择制作男性用还是女性用的最强防具。 ◆完成任务后可以用ヒヒイロカネ继续交换最强防具。

任务名	［隐藏］异界症例の治疗药
委托人	コバヤシ
地点	蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］
任务内容	◆前往蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］2 楼与コバヤシ等人对话。 ◆前往蓬莱町・质屋［大黑堂］与タイゾウ对话，获得灼热草。 ◆前往七星モ－ル・2F 与占卜师サディ对话，获得冰晶花。

任务名	［隐藏］SPiKA メンバ－の搜索
委托人	マネジャ－
地点	七星モ－ル・1F
任务内容	◆前往七星モ－ル・1F 与 SPiKA 的经纪人对话。 ◆前往蓬莱町与卡拉 OK 前的 NPC 对话。 ◆选择璃音为参战角色，前往ガ－ド下，发生战斗。敌人弱点为灵与风。 ◆前往杜宫纪念公园北侧与 NPC 对话。 ◆选择璃音为参战角色，前往杜宫综合病院，发生战斗。敌人弱点为钢与风。 ◆选择璃音为参战角色，前往废工厂，发生战斗。敌人弱点为风、焰与影。

任务名	［隐藏］炊き出しの手伝い
委托人	アオイ
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与アオイ对话。 ◆把异界食材ミ－ド、アンブロシア、サンエッグ、ム－ンシ－プ、スタ－トリュフ各 5 个交给アオイ即可完成。

※ 正常游戏情况下，此时应持有大量异界食材，直接交付即可。

↓

◆在九重神社与巫女对话买签，一直到抽到“大吉”为止，会跳奖杯。

◆在杜宫纪念公园玩滑板小游戏スケ－トボ－ド，通过コ－ス A・上级获得影属性主核心“イルミナティ”。

◆与杜宫学园 1F 的タナベ老师对话，若人物情报收集率够高，可获得焰属性主核心“オ－トクレ－ル”。

◆此时时坂洸的智勇仁三属性若全部达到 MAX，可向九重神社的ソウスケ报告并获得影属性主核心“ギンヌガガップ”。至此，主核心应已收集完毕。

主线推进

◆前往住宅街，调查仓敷家后进入时坂家发生重要支线剧情→智勇仁上升。

◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ会发生支线剧情。

◆前往レンガ小路的璃音家会发生支线剧情。

◆前往蓬莱町的吾郎家会发生支线剧情。

↓

◆做好充足的准备后，前往异界迷宫灾厄の匣［パンドラ］。

异界攻略

※ 匣・狭间の道

弱点属性：灵（19）、风（6）、钢（4）

宝箱：5 个



攻略要点

最终迷宫也很特殊，8 个人强行分为 4 组，分别攻略 4 个小型迷宫后汇合，时坂洸固定排在最后的 D 组。游戏系统自动分配的组合是比较合适的，可以直接使用，只是要注意根据迷宫弱点属性更换主核心。前三个小迷宫没什么特别，只要注意在高低差地形回收宝箱即可。

※ 匣・境界の道

弱点属性：影（14）、焰（12）、钢（5）、灵（5）

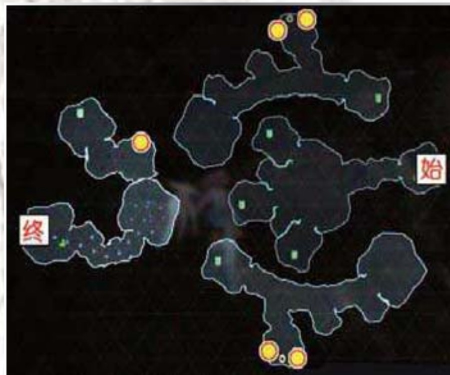
宝箱：5 个



※ 匣・幽世の道

弱点属性：风（10）、钢（5）、灵（4）、影（4）

宝箱：5 个



※ 匣・轮回の道

弱点属性：焰（13）、影（13）、灵（6）、钢（5）

宝箱：7 个



攻略要点

主角时坂洸固定攻略这张地图，也是整个游戏里惟一一个说得上是地形开阔的迷宫，极容易遗漏宝箱。在底层有 3 个，中层需要从高层跳落，有宝箱与打开宝箱房的机关，打开机关后才能在高层能拿到最后的宝箱，总计 7 个。在最高处打开机关后，底层的泥沼中央会出现通往终点的传送门。



※ 匣・最终回廊

弱点属性： 影(15)、焰(13)、风(10)、灵(9)、钢(7)
宝箱： 5个



攻略要点

毫无亮点的最终迷宫，基本就是点亮机关→打开道路的思路。沿路注意不要遗漏宝箱。最后的存档点可以交换增加三大技能伤害100%的最强元素刚の理、飞の理与射の理，尽量给主攻手配上吧。最后一旦进入因果纺がれし座就得直接挑战最终BOSS，可以在最终回廊展开地图后按START让敌人复活并进行练级。

在迷宫的终点，洸终于回忆起一切的真相。在十年前的东京震灾中，栞已经身亡，然而她最后的愿望传达给了当时的神话级怪异夕暗使徒。即将被异界组织毁灭的夕暗使徒满足她最后的愿望，幻化出虚假的栞，并在杜宫市内陪伴了洸整整十年。然而"栞"的存在来自于对杜宫市的因果操作，如今网络逐渐发达，信息网越发先进，光是一个市的因果已经不足以支撑她存在下去。为了让这个谎言继续下去，栞决定利用潘多拉之塔操作整个日本乃至于整个世界的因果，加固这个"谎言"的存在。双方抱持各自的信念，展开最后的战斗。

BOSS战 冥祸ノ神兽

LV	弱点	HP
94	不停变化	266327

最终BOSS的第一阶段，8个人全部都要上场，从队列的最后3人开始登场，在对BOSS造成一定伤害后，当前操作的角色会强行消失。然而被黑色笼子罩住之后，还有些时间可以把当前操作角色切换为搭档或援助角色，因此可以把最擅长的角色放在最后，被罩住后直接换为其他人，这么一来，就能一直使用最擅长的角色打到最后。5名角色消失后，主角洸就会出现，并以剩下的3人组合打到通关。及时切换不需要的角色，留下自己的最强组合是本战最重要的一点。

BOSS战 冥キ祸ノ神姬

LV	弱点	HP
95	无	228703

BOSS的血量减半后会召唤出4个防护装置，需要把4个装置打破才能继续给予BOSS伤害。临死前还会再召唤一次，以相同的方法击破即可。这个BOSS最让人无奈的招式是它的连续突进。前期为三连突进，BOSS会从版边以超高速横穿场景，尽管地上会立刻显示突进轨迹，但如果角色位置在接近BOSS得版边，几乎不可能来得及。应对方法是发现BOSS开始突进后迅速来到场景正中央，才能有效率地提前躲闪。在后期升级为七连突进，高难度下只要被击中3～5次，血量就会清零。

战胜最终的敌人后，洸紧紧抱着怀里再次恢复人貌的栞。可让他万万没有想到的是，栞最终只能在他怀中化作光点，飘散开去……到最后，洸还是未能抓住她的手，持续了十年的"虚假谎言"终究也只能到此为止。

至此，游戏也算是告一段落了，然而通关之后还有一段名为"真结局"的后日谭（エピローグ）剧情，游戏最后的收集要素与隐藏任务都在此章节。进入后日谭的方法如下：

❶时坂洸的智、勇、仁合计达8★以上，正常游戏至此应已超过10★。
❷读取最终话结束后的通关存档并选择"エピローグ冒头から再开する"。
❸剧情中出现新选项时选择"缘のカケラを使用する"。

后日谭 想い、纺がれた明日へ

注：后日谭的自由时间基本与主线融合为一。

7月24日

距离最终决战已经过去两个星期，洸等人也迎来第一学期的最后一天。除了原本就与异界有关的人们，其他人再也想不起杜宫异界化以及栞曾经存在过的事实。沮丧的洸应邀前往明日香借住的咖啡馆，这时，脑海中忽然响起了栞的声音。惊异中，异界之子莱姆再次出现，并引导他们来到一道奇迹之门前。一直以来都有个古老的说法称杜宫市沉睡着某个超越人智的伟大存在……

自由时间

◆前往杜宫学园・第二校舍2F的X.R.C部室攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫]终の柱

弱点属性： 钢(13)、灵(12)、焰(11)、风(11)、影(8)
宝箱： 3个



攻略要点

这张迷宫的特殊之处在于存在大量带护盾的敌人，终于有不能以射击技能碾压到底的迷宫了。挑选参战角色时应选择擅长刚击与普通攻击的灵属性，推荐刚击距离较远的璃音。高难度下要想取得与出发点相近的那个宝箱，需站在平台上以二段跳＋飞翔技能突进，由于距离极远，甚至需要在中间补一个向前回避的动作，操作志绪与洸等飞翔距离最长的角色会相对简单一些。两大强敌的有效属性都是影，可以牺牲掉弱点击杀率带一个影属性角色。

BOSS战 漆黑の炽天使

LV	弱点	HP
99	无	112000

出现在强敌的位置，却是BOSS的强度。基本上是第6章BOSS绝架の炽天使的加强版。使用佑骑、美月等比较赖皮的射击型角色进行持久战是比较好的选择，在战前需要准备大量药品。成功击败BOSS并突破迷宫后会得到整个游戏的最强饰品"终ノ纹章"。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍1F	ノドカ③、フウカ③（保健室）、ケイコ先生③（保健室）
杜宫学园・本校舍2F	チヅル③
杜宫学园・本校舍3F	マサタカ③
杜宫学园・第二校舍1F	マトウ③
杜宫学园・クラブハウス	チアキ④、マイ④
七星モ－ル・1F	キョウカ④
アクロスタワ－・展望台[スカイラウンジ]	ユウキ④（与アオイ对话）
支线任务：特别代行サマ－ライブ！	レイカ③（任务完成后对话）、ミクリヤ④

◆隐藏支线任务。

任务名	[隐藏]续・映画の出演依赖
委托人	コウサク
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	※需完成第6话的支线任务映画の出演依赖。 ◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与コウサク等人对话。 ◆依次选择"笑颜で"、"笑颜で"、"真剑に"→智上升。

任务名	[隐藏]特别代行サマ－ライブ！
委托人	市役所职员
地点	杜宫纪念公园
任务内容	◆前往杜宫纪念公园的舞台旁与市役所职员对话。 ◆前往アクロスタワ－・アクロスシアタ－发生剧情。 ◆前往杜宫商店街与豆腐店的タカヒロ对话。 ◆前往驿前广场与路边演唱者オサム对话。 ◆前往アクロスタワ－与ウララ对话。 ◆前往杜宫纪念公园的舞台旁与市役所职员对话，选择"ライブの准备を始める"。 ◆完成后杜学ニュ－ス速报最后一次更新，至此应已完成书籍收集并跳杯。

任务名	[隐藏] 幻の少女を追って
委托人	サカキ
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往レンガ小路的小巷与サカキ对话，选择“もっと详しく闻いてみる”。 ◆前往レンガ小路・アンティ－ク [ルクルト] 与ユキノ对话。 ◆前往九重神社・九重流道场与ソウスケ对话。 ◆前往七星モ－ル・2F 的占卜店与サディ对话。 ◆走进杜宫纪念公园的杂木林发生剧情。



主线推进

◆为了引发奇迹，需寻找 5 把白の键。首先前往九重神社与サナエ对话，选择“おみくじを引く”→获得白の键。

⬇

◆完成必要任务→获得白の键。

任务名	[必要] 十年来の再会
委托人	マナミ
地点	杜宫商店街
任务内容	◆前往杜宫商店街与マナミ对话。 ◆前往驿前广场下层的巴士站旁与老人对话。 ◆前往アクロスタワ－・展望台 [スカイラウンジ] 与セイジ等人对话。 ◆再次与セイジ对话。 ◆依次选择“十年ぶりの杜宫市はどうですか”、“亲父さんが嫌いで家出を……？”、“わだかまりがあるからこそ会うべきだ”→仁上升。

⬇

◆前往杜宫纪念公园，攻略自由迷宫→获得白の键。

※ 圣杯の荆城

弱点属性： 影（11）、焰（6）、钢（7）

宝箱： 4个



攻略要点

后日谭的 3 个自由迷宫都比较简单，只要注意迷宫内的机关与宝箱即可。以美月套上护盾推进会使攻略难度大幅下降。

⬇

◆前往アクロスタワ－・アクロスシアタ－，攻略自由迷宫→获得白の键。

※ 光芒の宫殿

弱点属性： 风（8）、灵（8）、焰（6）

宝箱： 5个



⬇

◆经由驿前广场下层的巴士站前往神山温泉，攻略自由迷宫→获得白の键。

※ 古神の洞窟

弱点属性： 钢（10）、灵（8）、风（6）、影（6）

宝箱： 5个



⬇

◆集齐 5 把白の键后，住宅街的特殊大门就会打开。

◆做好准备前往最后的战斗吧，由于进门就直接是 BOSS 战，因此在进入前需优先选好出战的 3 名成员。

※ 万古の神域

BOSS战 九尾ノ白兽

LV	弱点	HP
99	不停变化	560000

随着血量的削弱，弱点也会不停变化。攻击模式基本是幕间 BOSS 五尾ノ灵兽的大幅强化版。狐火属性会随着弱点变化而改变，注意躲避快速突进、接近背面时的尾巴扫击以及跳起落地时的大范围攻击，剩余的攻击都不算特别难办。在血量减半后会增加咆哮攻击，发光蓄力后会对超大范围产生伤害，记得迅速远离。由于血量高达 56 万，高难度下极其考验耐心，一旦失误很容易直接被秒。

在奇迹之门后等待着众人的是一位真正的“神祇”。自古以来看尽世间百态的祂，挑选了即将陨落的栞成为自己的巫女，因此强行保留了她的躯体与灵魂。这是超越了所有因果的真正奇迹，只要能够夺回这个栞，她就能摆脱所谓的“谎言”，成为真实的存在。通过九尾白兽亲自上阵的一场试炼之战后，洸的双手终于能够再次触及栞……

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	52	铜杯	40	银杯	9	金杯	2	白金	1

本作的白金最快在二周目达成，由于人物资料、书籍与料理等要素的收集难度较低，比“《轨迹》系列”更容易完美。奖杯构成上，有点像《伊苏》与《轨迹》的综合体，分为收集、动作与剧情三大部分。基本只需按照本辑攻略部分的提示推进游戏，过程中不遗漏收集要素，即可在二周目顺利白金。而不想挑战高难度、打算欣赏游戏内所有换装的玩家也可以以“一周目任意难度 + 体验剧情→二周目无限模式 + 完美收集要素→三周目噩梦难度”的顺序轻松地完美游戏。

白金难度	5/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	2次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



传说の X.R.C



取得条件： 获得除此之外的所有奖杯



SSS ランカ－



取得条件： 在所有迷宫取得 S 评价

奖杯说明： 除收集类奖杯外，最麻烦的应是这个要求包含隐藏在内的所有迷宫都获得 S 评价的金杯。二周目开启追加迷宫后才能获得，若以噩梦难度 + 无限模式进行游戏，在某些难度大增的追加迷宫可能会出现伤害率过高的情况而与 S 评价错之交臂，不想反复挑战的玩家可以在通关后日谭后再次读取最终话记录，直接把难度下调，刷出所有 S 评价。正常完成所有迷宫后，同时完美战斗情报，获得“バトルマスタ－”奖杯。

智勇仁の极意


取得条件： 洸的智、勇、仁属性达到 MAX

奖杯说明： 由于二周目能够继承智与勇值，这两项基本不用担心。仁值主要通过完成任务获取，正常情况下在最终话完成隐藏任务后就会达到最高级“笃实”，但此时还不会跳杯。继续进行游戏获得更多的智勇仁值，直到不可见的数据 MAX 才能够解锁此杯。

バトルマスタ -


取得条件： 完成收录在 NiAR 中的所有战斗情报

レシピマスタ -


取得条件： 完成收录在 NiAR 中的所有料理

フレンドマスタ -


取得条件： 完成收录在 NiAR 中的所有人物资料

ブックマニア


取得条件： 完成收录在 NiAR 中的所有书籍

トレジャーハンター -


取得条件： 打开所有宝箱

奖杯说明： 此处计数的仅限首次发现的宝箱数，需二周目踏破追加自由迷宫才能完成。注意一周目迷宫攻略中打开的宝箱数不会继承到二周目，需要重新打开。再次进入迷宫时，已发现的宝箱图标呈蓝色。

M コアコレクタ -


取得条件： 收集所有主核心

悪梦を越えし者


取得条件： 以噩梦难度（NIGHTMARE）通关游戏

奖杯说明： 若二周目以噩梦难度＋无限模式进行游戏，通关同时获得奖杯“无限の覇者”。但这样的组合有一定难度，尤其是终盘各大 BOSS 的血量动辄几十万，全都变成考验耐心的持久战。因此不打算挑战高难度战斗的玩家可以在三周目再以噩梦难度推进。需要注意的是游戏中途可以下调难度，但无法再升回噩梦难度。

无限の覇者


取得条件： 以无限模式通关游戏

ぶっきらぼうなお人好し


取得条件： 完成所有任务

稼ぎすぎたお小遣い


取得条件： 持有现金 50 万日元以上

奖杯说明： 一周目后期需要更新装备，容易出现资金不足的情况，但也不必过于纠结。二周目开始时可勾选特典项目“20 万元”，正常进行游戏即可顺利积攒 50 万现金；也可以在终盘留下存档后卖掉身上所有物品，即可快速获得大量的金钱。

幸运の予感


取得条件： 抽签并抽到“大吉”

奖杯说明： 与九重神社的巫女对话选择“おみくじを引く”，即可付 100 日元抽签，抽出“大吉”为止。

百伐の斗士


取得条件： 击破 100 只敌人

奖杯说明： 从这里开始为战斗数据奖杯，可在 NiAR 界面的 BATTLE 项目直接查看战历中的具体数据。正常情况下，二周目会自动达成。

千倒の志士


取得条件： 击破 1000 只敌人

至境の勇士


取得条件： 击破 2000 只敌人

X ドライブマスタ -


取得条件： 发动交叉驱动 100 次

X ストライクマスタ -


取得条件： 发动交叉冲击 100 次

S チェインマスタ -


取得条件： 交叉冲击中的连携攻击成功 50 次

エレメントキラ -


取得条件： 获得 500 次 ELEMENGT KILL 奖励

奖杯说明： 从这里开始为击杀奖励系列，可在战历中直接查看当前达成的数量，不够的话也可以在游戏中有意识地刷出来。其中 FATAL KILL 与 CHAIN KILL 推荐在低难度操作高攻击力的志绪，引来复数敌人包围即可快速刷出。AERIAL KILL 只需在致命一击时跳起攻击即可。

フェイタルキラ -


取得条件： 获得 500 次 FATAL KILL 奖励

チェインキラ -


取得条件： 获得 100 次 CHAIN KILL 奖励

エアリアルキラ -


取得条件： 获得 100 次 AERIAL KILL 奖励

グランドスラッシャ -


取得条件： 最大伤害达 5000

コンボマスタ -


取得条件： 最大连击数达 200HIT

奖杯说明： 可在后期操作高 HIT 射击型角色取得。注意击破迷宫里的箱子时也会增加 HIT 数，保持连击不断。

ランニングマスタ -


取得条件： 移动距离达 100000 米

ノ - ダメ - ジ


取得条件： 在某个迷宫获得无伤过关奖励

奖杯说明： 可以与“ファストタイム”同时完成。选择进入最简单的迷宫忘却の遗迹，一路上绕开所有敌人，直冲终点。

ファストタイム


取得条件： 在某个迷宫获得快速过关奖励

S ランカ -


取得条件： 在某个迷宫获得 S 评价

アスカとの缘


取得条件： 加深与明日香的缘分

奖杯说明： 角色奖杯系列。只要在每周目游戏中锁定 5 ~ 6 名角色，不遗漏缘分事件，将在终盘获得留言卡片，并在最终决战前夜发生最后的缘分事件。需要至少二周目才能完美。

ソラとの缘

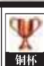

取得条件： 加深与空的缘分

ユウキとの缘


取得条件： 加深与佑骑的缘分

シオとの缘


取得条件： 加深与志绪的缘分

ミツキとの缘


取得条件： 加深与美月的缘分

リオンとの缘


取得条件： 加深与璃音的缘分

シオリとの缘


取得条件： 加深与栞的缘分

リョウタとの缘


取得条件： 加深与辽太的缘分

ジュンとの缘


取得条件： 加深与纯的缘分

トワとの缘


取得条件： 加深与永远的缘分

ゴロウとの缘


取得条件： 加深与吾郎的缘分

引き裂かれた日常


取得条件： 完成序幕剧情

异界化（イクリプス）


取得条件： 完成第 1 话剧情

怪异（グリ - ド）


取得条件： 完成第 2 话剧情

神様のいうとおり


取得条件： 完成第 3 话剧情

BLAZE- 焔の追忆 -


取得条件： 完成第 4 话剧情

迷雾の果てに


取得条件： 完成第 5 话剧情

夏の前日


取得条件： 完成幕间剧情

翼、翻るとき


取得条件： 完成第 6 话剧情

虚空震（ホロウ・クエイク）


取得条件： 完成第 7 话剧情

そして、夜は明ける


取得条件： 完成最终话剧情

想い、紡がれた明日へ


取得条件： 完成后日谭剧情

文 果汁、宇宙人 美编 香山

PS4 PS3 PSV

无夜国度	Koei Tecmo Games	角色扮演
よるのないくに		日版
2015年10月1日	本地1人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4/PS3：6480日元、PSV：5554日元		无对应周边

在本次深度特攻里为大家带来了话题之作《无夜国度》的详细攻略，虽然经过一定程度的延期但游戏本身的素质可圈可点，两名女主角缠缠绵绵的甜美剧情也是让人大饱眼福，那么就来看看本次内容来进入本作的世界吧。

系统解说

菜单说明

基本操作

PS4	PSV	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调节视角
方向键	方向键	选择武器
L1 键	L 键	防御
R1 键 + 方向键	R 键 + 方向键	给从魔下达不同指令
□键	□键	弱攻击
△键	△键	强攻击
○键	○键	特殊攻击
左摇杆 + × 键	左摇杆 + × 键	翻滚回避
R 键 + □键、△键、○键、× 键		召唤对应的从魔（再次按下发动爆裂技能）
L2 键	触摸变身槽	发动变身
R2 键	触摸从魔队伍	切换下一组从魔

※本键位为默认键位タイプA的情况，想更改可以前往酒店菜单的“オプション”→“操作タイプ”调整。

酒店主菜单



项目	功能
从魔编成	调整从魔队伍、更改从魔装备与强化从魔、对依代进行“苏醒”
ステ－タス	更改阿娜丝的装备、习得技能、确认所持品
行动管理	调整昼间行动、确认委托内容、查看主线、支线任务
ライブラリ	观赏图鉴、查看教学、阅读 DLC 章节
オプション	调整系统功能

地图主菜单



项目	功能
项目	功能
再开	再次进入战斗
归还	返回酒店
依赖	确认委托内容
シナリオ	查看主线、支线任务
斗いの手引	查看教学内容
オプション	调整系统功能

从魔命令

如基本操作所示，在战斗中按下R+方向键就能对从魔下达不同的命令，命令分为四种。

键位	命令内容
R+ ↑	让从魔自由战斗
R+ ↓	让从魔跟随阿娜丝，也可应用于躲避 BOSS 招式
R+ →	让从魔吸取地面的苍血，可以让从魔回复 SP
R+ ←	让从魔集中攻击一个目标

异常状态

名称	效果
出血	HP 持续减少，持续时间内流血，一定时间后恢复
毒	HP 持续减少，一定时间后恢复
麻痹	不能攻击，一定时间后恢复
眩晕	不能行动，一定时间后恢复
魅惑	从魔变为敌对状态

本文对应游戏版本：1.01

阿娜丝（アーナス）相关

流程中玩家能自由操控的角色只有阿娜丝，因此她的成长对战局的影响也非常大，下面就列出与阿娜丝相关的资料。

血の奉纳

即所谓的升级，当阿娜丝收集到一定数量的苍血时就可以在酒店（ホテル）内通过电梯前往“ヨルドの祭坛”选择奉纳苍血从而升级。每提升一级，阿娜丝的能力值都会提升，并且可以习得新技能以及获得一定数量的技能点。当升到特定级数时还能解放新的武器形态，其中升到9级需要进行特定的任务，详情可参考后文流程攻略部分的第7章“其は、神より賜りし”，而11级则是一周目通关后解放。在升级后会与巫女触发对话，其中选项涉及到琉莉蒂斯好感度的部分则放到后文的“琉莉蒂斯好感度相关”总结。

等级	要求苍血数量	开启技能	能力值上升数值 / 取得技能点数量
2	500	剑の嗜み、狱炎の狩人	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +7、技术 +7、体力 +7、人格 +2
3	1800	短剑の肖、装备枠增加、デッキグループ数增加	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +8、技术 +8、体力 +8、人格 +3
4	5000	ウエポンチェイン、短剑の嗜み、月轮の舞姬	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +9、技术 +9、体力 +9、人格 +4
5	13000	魔铳の肖、同种登录数增加、探索时间增加	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +11、技术 +11、体力 +11、人格 +6
6	31200	魔铳の嗜み、幻影の魔术师	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +13、技术 +13、体力 +13、人格 +8
7	68000	ジャストガード、ガード效果上升、战槌の肖	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +16、技术 +16、体力 +16、人格 +11
8	137280	ガード性能上升、战槌の嗜み、不落の铁骑	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +20、技术 +20、体力 +20、人格 +15
9	260000	无敌时间上升、血剑の肖、血剑の嗜み	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +26、技术 +26、体力 +26、人格 +21
10	470000	无	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +34、技术 +34、体力 +34、人格 +29
11	500000	冥夜の支配者	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/ 精神 +45、技术 +45、体力 +45、人格 +40

技能一览

每次升级，阿娜丝就会开启一些新技能，而想要习得新技能就必须消耗相应的技能点。技能点分为四项：精神、技术、体力、人格，除了升级会额外获得技能点外，进行昼间行动也能获得技能点，并且这也是获得技能点的主要途径。触发昼间行动的结算需要出去大地图3分钟以上的时间，而昼间行动的一些暂时性加成效果则需要更多时间，只是想刷技能点的话随便找张地图进去然后待机3分钟以上即可。阿娜丝的技能分为三大类，后表会列出其效果供各位参考，其中四项技能点的数值代表习得该技能所需要消耗的相应技能点数量。

战斗技能

名称	效果	精神	技术	体力	人格	开启时间
受身	被击飞时可按防御或回避键位受身	3	7	0	0	初期
ダッシュアタック	回避后按攻击键可以使出冲刺攻击	0	3	7	0	初期
ウエポンチェイン	不同武器之间可以连击	6	0	0	0	Lv4
ジャストガード	看准时机防御可以发动瞬间防御	12	16	0	0	Lv7
ガード效果上升	防御性能上升，并且防御时受到的伤害减少	8	12	33	6	Lv7
ガード性能上升	连续防御时能承受的伤害量提升	10	8	0	0	Lv8
无敌时间上升 Lv1	所有技能的无敌时间稍微延长	15	15	15	0	Lv9
无敌时间上升 Lv2	所有技能的无敌时间稍微延长	30	30	30	0	习得无敌时间上升 Lv1
剑の肖	能使用武器“剑”	–	–	–	–	初期
短剑の肖	能使用武器“短剑”	–	–	–	–	Lv3
魔铳の肖	能使用武器“魔铳”	–	–	–	–	Lv5
战槌の肖	能使用武器“战槌”	–	–	–	–	Lv7
血剑の肖	能使用武器“血剑”	–	–	–	–	Lv9
剑の嗜み	装备剑时的特殊攻击威力提升	0	14	6	0	Lv2
短剑の嗜み	装备短剑时的强攻击威力提升	8	5	7	0	Lv4
魔铳の嗜み	装备魔铳时的强攻击范围扩大	12	8	0	0	Lv6
战槌の嗜み	装备战槌时的特殊攻击所造成的伤害区域持续时间增加	0	8	12	0	Lv8
血剑の嗜み	装备血剑时的强攻击吸取的血量增加	40	20	15	0	Lv9
狱炎の狩人	延长恶魔形态的变身时间	8	13	11	8	Lv2
月轮の舞姬	延长兔形态的变身时间	16	18	14	0	Lv4
幻影の魔术师	延长幻影形态的变身时间	32	0	0	28	Lv6
不落の铁骑	延长装甲形态的变身时间	0	29	19	32	Lv8
冥夜の支配者	延长噩梦形态的变身时间	60	60	60	60	Lv11

昼间行动技能

名称	效果	精神	技术	体力	人格	开启时间
食通	昼间行动种类追加“料理”、“食事”	0	2	5	3	完成昼委托“食は万物の根源 1”
植物知识	昼间行动种类追加“ガーデニング”	4	0	0	6	完成昼委托“みんなの憩いの花畑 1”
ナチュラリスト	昼间行动种类追加“バードウォッチング”、“ピクニック”	5	0	0	5	完成昼委托“野性に目覚めよ 1”
动物爱好家	昼间行动种类追加“ペットシッター”、“乘马”	3	0	3	4	完成昼委托“かわいい动物たち 1”
コレクター	昼间行动种类追加“小物集め”	2	0	3	5	完成昼委托“真价を见拔く瞳 1”
绘心	昼间行动种类追加“スケッチ”	7	0	0	3	完成昼委托“スケッチライフ！ 1”

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

特殊技能

名称	效果	精神	技术	体力	人格	开启时间
装备枠增加 Lv1	阿娜丝的装备栏增加一格	0	0	7	0	Lv3
装备枠增加 Lv2	阿娜丝的装备栏增加一格	3	8	28	0	习得“装备枠增加 Lv1”
装备枠增加 Lv3	阿娜丝的装备栏增加一格	7	10	75	0	习得“装备枠增加 Lv2”
デッキグル－プ数增加 Lv1	从魔队伍的数量增加一队	10	0	0	10	Lv3
デッキグル－プ数增加 Lv2	从魔队伍的数量增加一队	15	0	0	10	习得“デッキグル－プ数增加 Lv1”
デッキグル－プ数增加 Lv3	从魔队伍的数量增加一队	20	0	0	10	习得“デッキグル－プ数增加 Lv2”
同种登录数增加 Lv1	不同的从魔队伍里可以加入的同种从魔数量增加	5	13	0	25	Lv5
同种登录数增加 Lv2	不同的从魔队伍里可以加入的同种从魔数量增加	48	25	0	43	习得“同种登录数增加 Lv1”
探索时间增加 Lv1	延长探索地图的上限时间	0	10	0	0	Lv5
探索时间增加 Lv2	延长探索地图的上限时间	5	15	3	0	探索时间增加 Lv1 习得
依赖受托数增加 Lv1	增加能够同时接下的委托数量（夜委托）	0	0	0	12	初期
依赖受托数增加 Lv2	增加能够同时接下的委托数量（夜委托）	0	6	0	25	习得“依赖受托数增加 Lv1”
ボ－ナスゲイン Lv1	增加委托的报酬金	0	6	0	6	习得“依赖受托数增加 Lv1”
ボ－ナスゲイン Lv2	增加委托的报酬金	0	10	0	13	习得“ボ－ナスゲイン Lv1”
ボ－ナスゲイン Lv3	增加委托的报酬金	0	15	0	15	习得“ボ－ナスゲイン Lv2”
リッチコンボ	委托同时完成时获得报酬增加	12	0	0	13	习得“依赖受托数增加 Lv2”
昼间行动枠增加 Lv1	增加昼间行动栏	5	5	5	5	Lv3
昼间行动枠增加 Lv2	增加昼间行动栏	25	25	25	25	习得“昼间行动枠增加 Lv1”
交易コスト减少 Lv1	交易所需的价格降低	0	3	4	3	“交易商人”解禁后
交易コスト减少 Lv2	交易所需的价格降低	3	15	7	5	习得“交易コスト减少 Lv1”
交易コスト减少 Lv3	交易所需的价格降低	24	25	8	6	习得“交易コスト减少 Lv2”

武器

阿娜丝能把自己的血化为武器，在游戏中能使用总共5把不同的武器。武器均随着阿娜丝的等级提高而解锁，对应解锁的武器可参照前文的“技能一览”。5把武器均具有不同的特性，还会改变从魔的状况。玩家可根据战况变化切换不同的武器攻关，下面就来介绍一下5把武器的不同之处吧。

剑

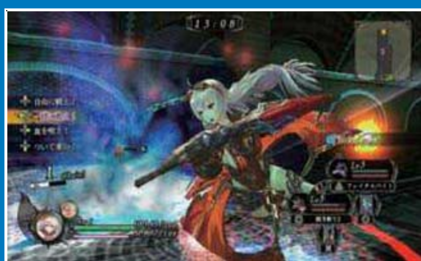
对应按键：←
推荐连招：□→□→□→□
对从魔的影响：无

游戏的初始武器，性能也非常平均，十分适合新手使用。负责范围攻击的扫荡斩（□→□→□→□）以及兼顾撤退的后退斩（□→△）相当实用，惟一的缺点就是不会让从魔产生什么变化。直到开启战槌前能一直使用的武器。



短剑

对应按键：→
推荐连招：□→□→□→□→□
对从魔的影响：从魔的所有攻击一定概率附加“出血”状态。



帅气的双剑，尽管攻击力低，连击力与灵活性却是位列首位。尤其是本作有着连击数（即chain数）越高终结敌人时获得的血量会更高的设定，1连击和100连击分别获得的血量甚至相差1倍有多，因此灵活运用这个武器会是刷血的最佳帮手。单发的强攻击会对敌人造成“出血”状态，从魔的攻击同样有概率让敌人出血，但即便如此输出力度还是略显疲软，并且攻击时间过长还容易被BOSS攻击到，还是一件看场合使用的武器。

魔铳“ブリッツシュ－タ－”

对应按键：↓
推荐连招：□→×
对从魔的影响：从魔集结在阿娜丝周围，守护欲望更强。

很有意思的一件武器，比起定义于“远距离狙击手”，这把铳更偏向于“辅助从魔的奶妈”。弱攻击的威力非常低，基本不能



对敌人造成有效的伤害，但是单发的强攻击能打出回复HP+提升攻击力的子弹，特殊攻击更是能让我方HP大回复以及恢复异常状态，这些招数都让铳更适合“从魔流”的打法。但是由于射出子弹需要消耗SP，早期缺乏回复SP手段时让此武器变得相当难驾驭，流程里并不推荐使用。至于推荐的连招则是设置炸弹，比起自己上前射人更适合铳的打法。

战槌

对应按键：↑
推荐连招：□→□→□、□→△
对从魔的影响：从魔的所有攻击更容易对敌人造成眩晕效果。

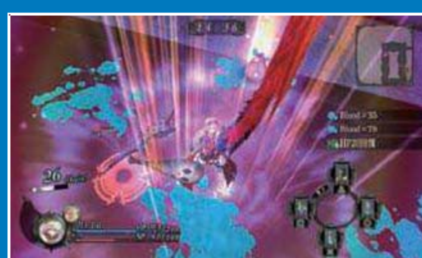
除血剑以外最好用的武器，官方介绍是注重一击威力的厚重武器，但实际上在普遍快速的战斗节奏下战槌并不会显得很慢。不仅攻击威力高，强攻击造成的伤害区域还能持续给予敌人伤害，是BOSS战输出的强大利器。更难能可贵的是，不仅阿娜丝自己容易打出让敌人眩晕的攻击，就连从魔亦有这个附加BUFF，这就等于变相提高了输出力度。



血剑

对应按键：当前武器再按一次对应按键。
推荐连招：□→□→△、□→□→□→△
对从魔的影响：让从魔采取特化攻击的行动

本作的最强武器，亦是属于夜之君王的武器。虽然本身攻击力并不如战槌，但胜在攻击范围广、招数丰富，还兼具回复SP的能力，也可以说是剑的全面加强版。极长的攻击距离让玩家即使面对较难的追加章节BOSS也依然有维持输出的可能性，特殊攻击的威力则根据周围的血量而定，血量越多伤害越高，并且给阿娜丝回复的HP也越多，因此血剑与能造成出血效果的从魔配合会有更佳的表现。



变身系统

本作的最大特色之一，一旦变身槽蓄满，阿娜丝就能变身为更强大的状态。变身形态共有5种，而变身的种类则受到从魔所持的“变身因子”的影响，其中需要满足一些条件才能更改变身形态。

关于变身

1 从魔队伍里同色的变身因子凑齐10个就能变身为对应的形态。
2 变身因子不满足10个的情况下，会默认变身为恶魔形态。
3 从魔队伍里2种颜色都有10个以上的变身因子时，会变身为因子数量较多的对应形态。
4 上述情况下2种颜色的变身因子数量相同时，会按照以下优先度计算（由高到低）：噩梦、装甲、幻影、兔、恶魔。
5 队长从魔的变身因子数量以2倍计算，因此有5格变身因子的从魔做队长就能直接控制变身形态了。从魔亦能通过后天强化来增加变身因子的数量，方法就是用自己的依代强

恶魔形态（デモンフォ-ム）

变身因子色：红
特性：提升50%的ATK、30%的DEF、所有攻击变为炎属性、大幅提升从魔的ATK。
推荐配合的从魔：No004ブレ-ダ-ソウル、No009メテオボマ-、No016イフリ-タ

兼顾攻防的万能形态，并且攻击带有属性效果、攻击范围大，在解禁噩梦形态之前就算只使用这个形态也是完全足够的。和攻击型从魔的相性自不用说，配合イフリ-タ的强化攻击技能效果也是相当不错。





兔形态（ラビットフォ-ム）

变身因子色：黄
特性：提升100移动速度、30%的DEF、从魔的攻击有概率造成“出血”状态、提升从魔的移动速度。
推荐配合的从魔：No011トイ・トル-プ、No018ウォルフ

个人认为相当难驾驭的形态。移动速度很快，但因为弱攻击与强攻击都会造成位移效果，所以集中对一个目标输出会显得比较困难，而且此形态本身攻击力就一般。不过胜在攻击都能对敌人造成“出血”效果，特殊攻击的范围也不错，某些场合下还是能使用的。









幻影形态（ファントムフォ-ム）

变身因子色： 蓝
特性： SP回复力每秒+20、提升30%的DEF、能回复HP、SP，恢复异常状态、大幅提升从魔的SP回复速度。
推荐配合的从魔： No005メイサ-ソウル、No019スティ-ルハデス

外表类似法师，定位则是以辅助从魔为主的奶妈。强攻击能回复从魔的SP并提升攻击力，特殊攻击能回复全员的HP与异常状态，因此配合上实力强大的从魔便可以通过连发爆裂技能对敌人造成巨大的伤害。







装甲形态（ア-マ-フォ-ム）

变身因子色： 紫
特性： 提升50%的DEF、从魔的攻击有概率眩晕敌人、大幅提升从魔的防御力
推荐配合的从魔： No013ウッドゴレム、No019スティ-ルハデス、No020ブロンズファング

和战槌类似，简单暴力的变身形态。移动速度慢但防御力高超，可以不考虑回避直接与从魔一同和敌人来个正面交锋。因为能较易把敌人打出“眩晕”状态，因此输出方面并不用担心。







噩梦形态（ナイトメアフォ-ム）

变身因子色： 白
特性： 提升500%的DEF，防御时能回复HP、受到攻击时自动发射反击血球、从魔受到攻击也不会被打断动作
推荐配合的从魔： No021ナイトウォ-カ-、No019スティ-ルハデス

一周目后才解禁的最终形态，也是代表夜之君王的最强形态。基本等同于无敌，弱攻击的连击数也很可观，变身后直接原地放弱攻击也能轻松打倒BOSS，当然要计算一下血量。特殊攻击和血剑一样，需要依赖地面散落的苍血才能发挥高威力，因此和具有出血能力的从魔相性不错。





从魔

战斗的另一个关键，阿娜丝的最佳拍档。本作算上初回特典送的从魔总共有22种，如果不下载特典从魔的话图鉴也不会开启第22只从魔。每种从魔都有不同的攻击方式，更有独特的必杀技“爆裂技能”（バ－スト スキル）。获得从魔的途径是对依代进行“苏醒”（アクチュアライズ），而依代则能从地图宝箱、打倒对应邪妖掉落获得，也能通过与半妖商人交易、完成夜委托、斗技场报酬获得。在战斗中从魔一般是自由行动，玩家可以硬性操控的只有发动从魔的爆裂技能，不过也可以通过命令控制一下它们的整体行动方针。

从魔种类、依代一览

从魔编号	名称	类型	变身因子	依代	依代取得方式
001	※ ラウネ－	回复	幻影	ム－ンスト－ン	旧伯爵邸ロ－ズガ－デン
002	プロミ－	魔法	恶魔	レッドスピネル	フェンダ－ウッド游园地
003	マリウ	辅助	幻影	赤珊瑚	交易商人（右下角区域“オセアニア”）
004	ブレ－ダ－ソウル	攻击	恶魔	朽ちたカトラス	旧伯爵邸ロ－ズガ－デン
005	※ メイサ－ソウル	攻击	幻影	歪んだメイス	ル－スワ－ル歌剧场
006	ピッカ－キャット	辅助	兔	铃のついた首轮	クラレ－ン商店街、半妖商人
007	キャリア－キャット	辅助	兔	おもちゃの首轮	クラレ－ン商店街、半妖商人
008	マインボマ－	追随	恶魔	しけった爆弾	旧伯爵邸ロ－ズガ－デン、フェンダ－ウッド游园地
009	※ メテオボマ－	追随	装甲	カノン炮弹	彷徨える圣柜船、半妖商人
010	トイ・センチネル	追随	兔	玩具の兵队	フェンダ－ウッド游园地
011	トイ・トル－プ	追随	兔	卫兵ラッパ	哀しみのク－ルブリゼ宫
012	アラクネ	追随	兔	ブラックウィドウ	ロ－チェスタ－地下铁线
013	ウッドゴレム	盾	装甲	樫の木の枝	クラレ－ン商店街
014	ロッグゴレム	盾	装甲	割れた魔石	エルブリッジ运河
015	ノ－ミ－ド	辅助	幻影	押し花	クリ－ヴランド城迹
016	イフリ－タ	魔法	幻影	蝙蝠の羽	彷徨える圣柜船
017	ビスク	辅助	幻影	ビスクド－ル	故事流程第1章获得
018	※ ウォルフ	攻击	兔	狼の牙	アステア下水道、フェンダ－ウッド游园地
019	※ スティ－ルハデス	攻击	装甲	ガ－ゴイルヘッド	彷徨える圣柜船、半妖商人
020	ブロンズファング	攻击	装甲	狮子の像	哀しみのク－ルブリゼ宫
021	ナイトウォ－カ－	攻击	兔	割れガスランタン	彷徨える圣柜船、半妖商人

注：①※为推荐培育的从魔。②依代取得方式仅供参考地点，除了No003的依代取得方式外都不惟一。“彷徨える圣柜船”区域的半妖商人处可高价购得除No003外的依代。

从魔强化

从魔除了提升等级强化能力值和爆裂技能外，每达到一定等级便会有分支选择强化哪一项能力值，玩家可以根据该从魔的特性选择合适的强化项。强化从魔还能借助依代与从魔强化印的力量，依代能提升从魔的能力值，上限均是50点，使用对应该从魔的依代来强化还能增加它的变身因子；而强化印亦即“能力变化アイテム”使用后能替换掉从魔固有技能的第一项，要让从魔升到15级也只能依靠强化印。



能力变化アイテム一览

编号	名称	效果	取得方式（区域对应 BOSS 宝箱）
001	耐性强化の印	对地域攻击与异常状态的耐性变强	旧伯爵邸ロ－ズガ－デン
002	高速移动の印	【敏捷】移动速度提升	フェンダ－ウッド游园地
003	技能强化の印	【技巧】バ－スト技能的威力提升	ル－スワ－ル歌剧场
004	同调の印	【レベル参照强化】对应阿娜丝的等级，从魔能力值强化	斗技场课题报酬
005	体力特化の印	【成长强化：体力】提升等级时 HP 的上升值增加	旧伯爵邸ロ－ズガ－デン、斗技场课题报酬
006	精神特化の印	【成长强化：精神】提升等级时 SP 的上升值增加	旧伯爵邸ロ－ズガ－デン、斗技场课题报酬
007	攻击特化の印	【成长强化：攻击】提升等级时 ATK 的上升值增加	フェンダ－ウッド游园地、ク－ルブリゼ宫
008	防御特化の印	【成长强化：防御】提升等级时 DEF 的上升值增加	フェンダ－ウッド游园地
009	大器晚成の印	【大器晚成】等级最大值变为 11 级	ク－ルブリゼ宫、斗技场课题报酬、交易商人处随机获得
010	修复の印	【复活速度上升】死亡后再召唤时间缩短	ル－スワ－ル歌剧场、斗技场课题报酬
011	超重量の印	【ウェイト增加】难以被击飞	まつろわぬ者の教会
012	超耐性の印	【状态异常无效】无效化异常状态	まつろわぬ者の教会、斗技场课题报酬
013	会心の印	【会心召唤】召唤时做出的行动必定暴击	まつろわぬ者の教会
014	解放の魔印	【大器晚成 II】等级最大值变为 15 级	追加章节・ク－ルブリゼ宫与ル－スワ－ル歌剧场、彷徨える圣柜船
015	死亡回避の魔印	【死亡回避】即使 HP 变为 0 也能复活 1 次	追加章节・ル－スワ－ル歌剧场
016	急所破坏の魔印	【キルストリ－ク】所有攻击增加 50% 暴击率	追加章节・ル－スワ－ル歌剧场

注：强化印取得方式不惟一，仅供参考。而流程里的追加章节——歌剧场的BOSSクリストフォロス则能掉落靠后编号的珍稀强化印，要收集齐全只需要刷这个BOSS、然后去查看剩余未取得的强化印，再去斗技场取得奖励的对应强化印即可。

斗技场

斗技场位于酒店地下，用于挑战各种类型的课题。课题总共有50种，随着流程推进与完成特定课题解锁。每个课题完成时会有分数评价，分数高低对应不同的★奖励，其中★★★是最高级的奖励，选择课题后按□键便能查看达成不同星级奖励所需要的分数。涉及评价的要素有很多，比如无伤、没有回复、没有使用强攻击、从魔没有被打倒等等，在完成课题后可以自行参考结算画面。推荐想要完成斗技场所有课题的玩家等到通关、甚至是高等级队伍成型后再来完成，这样不仅容易获得高分，对付最终课题也会比较简单。由于涉及到奖杯方面，斗技场最终课题“深渊ヨリ现レシモノ”的攻略方法将会放到后面研究内容里解释。



委托（依赖）

在据点酒店里与管理人谈话便能接到各种各样的委托，完成委托后能获得血、金钱、道具等报酬。奖杯方面要求完成300件委托，这是一个非常枯燥的过程，如何比较有效率地完成委托可以参照本辑的白金殿堂部分，这里就不详细交代了。委托分夜委托与昼委托两种，下面分别解释一下两种委托的区别。

夜委托：普遍意义上的委托，分为三大类，分别是讨伐指定数量的特定怪物、回收特定道具、前往指定地点。完成委托后获得的报酬会在返回酒店时结算。

昼委托：与昼间行动相同，不需要特别做什么，探索地图三分钟以上就能完成，而且每次出击只能完成一件。其中有昼间行动就是通过完成昼委托解锁的，可以参考前文的“技能一览”部分。

装备

本作中阿娜丝与从魔共享装备，只有一些特定的装备才会分阿娜丝或从魔限定。装备多达104种，分别有着独特的效果。而且装备的能力值除了装备本身固有的技能外，附加的项目与数值都是随机的，比如同一件装备有提升ATK的，也有提升DEF的。装备除了可在地图开宝箱获得外，还可以在罗伊德商店、半妖商人以及交易商人处购得，有些限定装备还是通关后才会在罗伊德商店处解锁。



半妖商人

与罗伊德商店不同，从半妖商人处购买东西需要消耗苍血。不仅是装备，部分依代也可以购买，其中最终BOSS的地图“彷徨える圣柜船”处的半妖商人更是能购得除No003外的所有依代。不过价格非常黑心，后期苍血多得用不完时再考虑在这购买缺少的依代也不晚，其中最贵依代“ガ–ゴイルヘッド”的免费获取方式可以参照后文流程攻略的第7章“免费刷依代方法”部分。

半妖商人位置

名称	位置
コランティ–ヌの店	地下铁线
ジルの店	下水道前
ガスパ–の店	下水道・墓地侧入口
ゴドウィンの店	宫殿前
ハヴェルの店	运河・城迹前
イルシャの店	圣柜船

交易商人



和罗伊德对话可以选择此项目，实际上就是花费金钱派遣商人到外地搜宝，每次派遣都要花费相应的时间与金钱。除了No003号从魔的依代“赤珊瑚”必须通过此方法获得外，其他道具都没什么价值。下表列出地域对应交易品项目供玩家参考。



地域	交易品
イギリス	トップハット、首长龙のひれ
北海	くるみ割り人形、大古の龙の骨
スカンジナビア	ル–ンスト–ン、叫ぶ絵画
西欧	使い古しのタロット、フランス人形
北冰洋	イッカク、シ–サ–ペントの齿
地中海中央部	血涂られた枪、グラディエイタ–
西部ロシア	マトリョ–シカ、ファベルジエの卵
北米	ト–テムネックレス、巨神の骨
アメリカ	ウォ–ボンネット、锖びた蹄铁
东欧	コロッサスの欠片、ピラミッドの石
东部ロシア	アレキサンドライト、ふかふかの帽子
アフリカ	百兽の王のたてがみ、金の延べ棒
中近东	人鱼の泪、ダマスカスナイフ
インド	ブル–ダイヤ、ピジョンブラッド
极东	铁下驮、妖刀・村正
カリブ	古い金贷、银の弹丸
南米	水晶スカル、コンゴウインコの尾
中米	ラスボラスグランデス、ひすいの假面
东南アジア	コテカ、仪礼用クリス
オセアニア	ブ–メラン、赤珊瑚



琉莉蒂斯（リュリ–ティス）好感度相关

本作除了真结局以外，结局的触发条件均与琉莉蒂斯的好感度相关。不过由于完成真结局以后就能随意改变琉莉蒂斯的好感度，因此想要观赏不同结局的玩家也不需要心急。下面就列出与好感度相关的选项方便玩家查看，包括琉莉蒂斯笔记所要求的礼物与阿娜丝进行血之奉纳时出现的选项两方面，礼物的获取方式不惟一。流程里与好感度相关的选项则会在流程攻略部分提及。

琉莉蒂斯的笔记

章节	要求礼物	获取方式
1章	ヨモギ	商店
2章	グラディエイタ–	游园地区域
4章	レイヴンの羽根	半妖商人コランティ–ヌ处
5章	マナの雫	妖精系敌人掉落
7章	ベルベットリボン	半妖商人ゴドウィン处

血之奉纳出现选项

等级	提升好感度的选项
4	圣女の选び方について
5	提案を拒む
6	圣女の封印について
8	破弃する

流程攻略

第1章 少女は运命の名を呼ぶ

始まりへの道程

片头过后，隶属教皇厅的特工阿娜丝与司祭琉莉蒂斯相遇，许久未见的好友在寒暄一番后决定结伴前往酒店“エンデ”（恩德）。

第一次进入战斗时会有召唤从魔的教学，按下R+□召唤出第一只从魔即可。虽然教学会提醒交给从魔清除敌人即可，不过我们插手也没有问题。快速结束战斗后往前走会再次发生教学，这次是召唤辅助型的从魔回复HP，完成后去开启宝箱即可继续前进。没走几步再次发生教学，这次是要发动“从魔バ–スト”，只要R+□召唤出从魔，然后再次按同样的键位发动爆裂技能后再消灭敌人。

剧情

琉莉蒂斯为阿娜丝净化储存苍之血的容器，还在刚才阿娜丝战斗期间捡来一只黑猫。两人前进后发现红月显现，这是夜之君王即将复活、永久的夜晚将要降临的证明。突然两人面前出现了一头巨大的龙型妖魔，不由分说便抓走了琉莉蒂斯。

为了追龙救人，阿娜丝再次进入战斗，由于战斗难度不大，不需要顾忌SP残量直接把从魔都召唤出来清图效率会高很多。往前来到喷水广场后发生剧情，追丢了的阿娜丝无奈之下决定前往酒店寻求教皇厅的帮助。前往酒店的路上会出现树人“ウッドゴレム”，血比较厚，多利用我方从魔的爆裂技能去对付较好。来到酒店后遇见管理人（支配人）赛门，交谈后发现教皇厅已获知琉莉蒂斯的去向—“旧伯爵邸ロ–ズガ–デン”，阿娜丝马上决定前去救人。



司祭を救え

前进路线

旧伯爵邸ロ–ズガ–デン → 旧伯爵邸・玄关ホ–ル → 旧伯爵邸・屋内庭园 → 旧伯爵邸・大庭园

开场是酒店功能的教学，一旦在地图中归还酒店，阿娜丝与从魔的HP、SP都能完全回复，从魔战斗不能的状态也会解除。发现状态不好时就按Start开启菜单选择“归还”吧。在出门前先打开菜单画面选择“从魔编成”→“デッキメイク”给从魔穿上装备，初始送的三个装备给从魔使用比较合适，如果想给阿娜丝装备合适的还是找管理人购买为好。



在酒店大堂（ロビ–）前台的存档点前会发现琉莉蒂斯的笔记本，以后随着流程推进，笔记的内容也会更新，还可以赠送相应的礼物提高琉莉蒂斯的好感度，礼物详情可以查看前文的“琉莉蒂斯好感度相关”部分，流程不再详述，记得及时查看。

做好准备后就可以出门前往“旧伯爵邸ロ–ズガ–デン”，直接在地图上选择该地便可。进入后会说明“黑蝶发生区”，也就是BOSS地图的状况，这里的路和普通街道不一样，都是一方通行的，注意探索地图上的宝箱即可，但因为初始阶段每张大地图的探索时间只有15分钟，一旦时间到头便会强制归还酒店，因此探索的时候还是要注意时间的。开始战斗后往右上角小地图的红点前进，中途遇到数量较多的敌人时可以利用ウッドゴレム的爆裂技能吸引仇恨，再一口气用○键清场。当走到荷叶湖的分岔路时两边都会封路并且出现敌人，不消灭敌人出口就无法开启。有一边会遭遇到猫敌人，这种敌人一般还没打中就被它跑掉了，此时就不要理会被封住的这一路，跑到另一端收拾敌人打开路。

来到“玄关ホ–ル”区域时会捡到关键道具“依代”，回酒店后可选择“苏醒”来召唤新的从魔加入队伍。跟着阿娜丝的黑猫还捡到了一个戒指，不过阿娜丝还没看清楚戒指是谁的就被黑猫吞下了肚，无奈之下只得继续前进。地图上有挡路的障碍物，只能利用从魔的攻击才可以破坏，面对障碍物后按R+←来执行集中攻击的命令，如果有意向要白金的话平常战斗里可以积极对从魔下达指令。

剧情

前进到庭院深处会发现一道奇怪的门，旁边的电话竟然响了起来。半信半疑的阿娜丝接起电话后发现竟然是酒店的管理人打来的……管理人建议通过门返回酒店，虽然阿娜丝想追问为什么在这个地方会有这么可疑的门，但是对面无意回答并假装电话断线。有气无处撒的阿娜丝只得跟着自己的从魔回酒店，过后管理人解释酒店原本是属于某个妖魔的，因此会有些不可思议的功能。

以后在大地图里看到这些“回城门”就能通过进入来连接酒店与地图，之后就可以在大地图里直接选择曾经通过的门了，这对日后的探索非常方便，初次看到这些门就积极进入吧，回城门在小地图里是以绿色的门扉标志显示的。

中途返回酒店后可以选择“从魔编成”→“アクチュアライズ”来召唤刚才捡到的依代，召唤出新从魔后记得放到队伍里头。依代不仅可以召唤新从魔，还能给从魔用来强化能力值，不过注意每项能力值强化上限都是50，整顿好后就再次出发吧！在大地图里选择“旧伯爵邸ロ–ズガ–デン”→“屋内庭园”便可以返回刚才进门的地方，往左走会发现一堆宝箱，里面是有概率装有SP回复药的，因此直接把所有从魔召唤上场就可以不浪费这些药水。往前走会进入一个封闭的区域，里面会出现一头比较强大的恶魔，几乎每个招式都能把阿娜丝打出硬直，这里就要多依赖从魔去攻击了。胜利后原路返回发现刚才封住的路已经开启，一边清怪一边前进来到最深处触发剧情，然后进入第一场BOSS战。战斗胜利后，开启完大宝箱便赶紧去英雄救美。



BOSS战 苍血华龙

游戏第一个BOSS，纯粹就是让玩家练练手的弱角色。BOSS的招式不多，平时从它的左右两侧或者背后进攻，这样就能无视冲撞类的招式了。惟一要注意的是地面出现圆形的攻击范围提示时一定要马上脱离。或者直接用必杀技的无敌时间强行进攻。初始从魔“ブレ–ダ–ソウル”的爆裂技能对它有奇效，可以轻易将其击晕，应多加利用。

当BOSS的HP下降到一定程度之后会进入剧情，阿娜丝获得血之剑并且解放恶魔变身的

能力。重新开始战斗之后马上发动变身，并且让从魔们发起总攻击。变身结束之后再补几刀差不多就能击败BOSS了。

注：如果在这场战斗里落败，选择再开时变身槽便会恢复到0的状态，因此还是一次过吧。

剧情

琉莉蒂斯看见阿娜丝前来相救十分激动，经过一番打闹后两人决定一同返回酒店，但此时却突然传来电话的响声，原本以为是酒店管理人打来的电话，后来才发现是出乎意料的内容……两人返回酒店，在阿娜丝的追问下琉莉蒂斯才交待了刚才电话里交谈的内容——琉莉蒂斯被教皇厅选为“圣女”，也就是要牺牲自己去封印夜之君王。得知这个冲击的事实后阿娜丝坚决反对，然而琉莉蒂斯心意已决，要接下这个重大的工作。是选择拯救世界还是最为亲密的朋友？阿娜丝陷入了苦恼的抉择中。

注：在从魔卡组里配置在最左方的从魔就是领队，领队是不需要召唤cost便能直接跟在阿娜丝身边的，因此以后获得高cost的从魔可以选择它为领队。

幕间1 ホテル机能の把握

剧情后进入幕间阶段，需要完成这阶段里的任务才能进入下一章的剧情。离开房间前往大堂，剧情后与管理人谈话，似乎某位大人物可以给阿娜丝提供活动资金，但是阿娜丝断然拒绝，坚持“生活费要自己赚取”。以此为契机也开启了“依赖”项目，以后就可以找管理人接委托来赚钱或苍血了，而且完成委托数是与奖杯直接挂钩的，想要白金的玩家每次出门前记得都要接上委托，不然后期再刷就很枯燥了。对话选择“依赖”后接上“气分转换”的委托，整顿后再去查看一下琉莉蒂斯的日记，发现日记需求“ヨモギ”的道具，这个道具在之前“旧伯爵邸ロ-ズガ-デン”的地图里可以获得，也可以直接找管理人购买。偷偷送礼后就出发吧！

委托本身很简单，只要进入地图“中央喷水广场”后前往“路地里”区域，再前往深处的“町外れ”区域即可完成。此时可以直接打开菜单选择“归还”返回酒店，想要熟悉地图也可以继续逛逛。返回酒店后管理人请求阿娜丝陪他前去酒店某个区域，坐电梯的途中惊觉这个酒店居然有地下99层。来到地下99层的后开启斗技场项目，挑战里面的课题也可以获得各种各样的报酬，更重要的是完成所有课题是与奖杯有关的，接下课题后全灭敌人即可开启其他课题。



剧情

返回大堂与琉莉蒂斯对话发生剧情，阿娜丝希望琉莉蒂斯拒绝圣女的工作，但是琉莉蒂斯依然坚持己见，阿娜丝也毫无办法。剧情后阿娜丝再次进入梦境世界，她遇见了与琉莉蒂斯十分相似的女性，还有之前吞了戒指的黑猫。与女性谈话后发现她是教皇厅的巫女，负责看守“魔剑尤鲁德”。

之后便可以通过“血之奉纳”来进行升级了，换好漂亮的纯白正装后前往深处的祭坛选择第一项即可。升到2级后会开启新的技能并获得技能点，紧接着交谈会出现选项，选择“リュリュとの关系について”可以提升琉莉蒂斯的好感度，以后升级时也会出现有关好感度的选项，可以参考前文系统部分的“血之奉纳”，流程部分就不再提及。离开梦境后解禁“スキル”项目，可以在菜单通过消耗技能点来学习技能，以后当血的数量足够时，便积极来祭坛进行“血之奉纳”吧。

幕间2 大切な指轮

剧情

从梦中醒来后发生剧情，琉莉蒂斯因为要换衣服而把阿娜丝赶出房间，虽然阿娜丝不懂女孩子之间为何那么拘谨，但还是老实前去大堂。阿娜丝发现管理人对琉莉蒂斯似乎有些芥蒂，与管理人搭话后发现他正在苦恼琉莉蒂斯最近工作不断出现纰漏的事。追问琉莉蒂斯后发现她找不到重要的戒指了，阿娜丝猛然想起被黑猫吞掉的戒指，于是追着黑猫跑了出去……

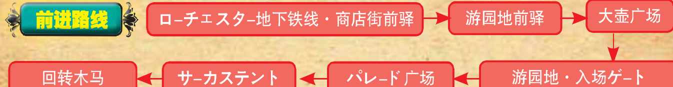
出门前如果苍血数量达到1800的话推荐前去祭坛升级，3级时阿娜丝会解禁新武器“短剑”（也就是双剑），战斗中只要按下→便可以切换到短剑。同时技能也会增加“デッキグル-プ扩张”，习得后便能多组一队从魔。“昼间行动”与“昼依赖”也会解禁，当地图探索到一定时间再归还时便能触发昼间行动，对应的行动会增加对应的技能点，想要更改行动种类的话只要打开菜单选择“行动管理”→“昼间行动”即可。这时候也会有一些额外剧情解锁，只要和头顶上有“！EVENT”标记的人交谈就能观赏。其中和管理人交谈会触发“绘画选び”的剧情，选择哪种画就会在第2章装饰在酒店，选“それ以外”的话就会装饰上阿娜丝的照片。



大地图里选择“中央喷水广场”后前往北侧新开启的“驿舍”区域，前进中发现半妖商人，可以通过使用苍血来购物，身上苍血有多的话不妨购买这里的依代。商人附近的障碍物后有个大宝箱，比较容易看漏，记得拿下。继续前进后来到“地下铁线·中央驿地下”区域，这里也是顺路前进即可，南侧障碍物路口里消灭怪物后会出现大宝箱。“商店街前驿”区域有回城门，中途返回酒店补充一下或者召唤新从魔吧，如果运气好的话在“驿舍”区域会掉落依代“狼の牙”，召唤出来的狼从魔十分强力，直到游戏终盘都能发挥作用，当然就算没掉以后也有机会购买，不需要急着刷。从北侧来到“游园地前驿”，到地图中央就会发生剧情，出现一个中BOSS，它的攻击比较容易让阿娜丝倒地，多利用从魔打晕它再积极上前攻击。打倒后剧情，黑猫总算把戒指吐了出来，然后自动归还酒店把戒指返还给琉莉蒂斯，可是她思考了一会后却把戒指交给了阿娜丝保管。前往大堂触发剧情后结束幕间阶段，进入第二章。

第2章 姿なき使者

谜の来访者



前进路线：ロ-チェスタ-地下铁线·商店街前驿 → 游园地前驿 → 大壶广场 → 游园地·入场ゲ-ト → パレ-ド广场 → サ-カステント → 回转木马

剧情

开场阿娜丝收到师兄的来信，信中表明教皇厅送来了知道“夜晚”情报的人，可以帮助阿娜丝寻找“苍之祭坛”完成封印夜之君的仪式。正苦恼没剩下多少时间的阿娜丝发现了师兄追加的提醒——他让阿娜丝不要压抑自己的吸血欲望，要及时寻求教皇厅的帮助，可是不愿意依赖教皇厅的阿娜丝就那么把纸揉成了一团……

前往大堂，发现管理人不在。和琉莉蒂斯对话，发现有一

名客人失踪，在电话附近的笔记里发现线索，两人商量后决定前往游园地调查。打开大地图进入“ロ-チェスタ-地下铁线”，从北侧进入“游园地前驿”后前往BOSS地图：“游园地・入场ゲ-ト”。游园地存在一些陷阱，不过都是地面突起尖刺或喷火之类的，看准时机走过或者老实绕过都可以完美回避，要留意的是这地图上会出现爆弹型的敌人，一旦打死它们就会进行自爆，切记要及时翻滚回避。下一个区域是“大壶广场”，这里有回城门，记得归还一趟开启快速通路，这区域的大爆弹敌人只要靠近就会自动爆炸，必须要小心。

暗の元を探れ

进入区域“サ-カステント”后发生剧情，阿娜丝遇见一名神秘的假面女子，女子称自己是纯血妖魔，对阿娜丝留下一些危言耸听的话后便离开了。虽然搞不懂她前来这个地方的目的，不过阿娜丝还是庆幸不需要和纯血妖魔交手。调查行李会有小剧情，这个区域的敌人都是以火属性攻击为主，对我方现有的从魔不利，要随时留意队伍的血量，东北区域的宝箱有苍血可取。然后进入“パレ-ド广场”，因为下一个区域就是BOSS战了，所以变身槽还没积蓄好的话可以在这个区域蓄满。广场里会出现妖精系与狼系的敌人，之前还没取得依代或是接下相关委托的话可以在这里刷一波。准备好后进入BOSS区域“回转木马”，一进门就看见一个古怪的年轻男子被黑蝶追着跑，看来他就是此行的救助目标了，随后BOSS登场，男人就那么被吓昏了过去。剧情后进入BOSS战。

BOSS战 苍血铁骑 カル-セル

马型的BOSS，战斗的场地有很多针刺机关，战斗的时走位记得躲避针刺机关，从魔因为不会受到机关的伤害，所以不用担心它们。同时，场地内会出现不少杂兵，原则上也不用理会它们，集中火力攻击BOSS即可。变身槽也最好保留一下。BOSS比较喜欢到处走动，如果停下来的话先让从魔抓紧机会发动爆裂技能，同时自己再追击。BOSS的主要攻击方式有冲刺和小跳等，小跳落地的时候会产生火焰。另外还有一招原地跳跃踩踏地板，起跳之后大概会在空中停留1秒左右，此时地上会出现圆形的攻击范围提示，应马上躲开，BOSS落地的时候还会扔出多个炸弹，炸弹的范围比较大（同样会有圆形提示），要第一时间拉开距离。



当打倒BOSS之后别以为就能松一口气了。当你靠近它拿道具的时候，它会重新站起来并回复50%，并且进入第二形态。站起来的瞬间有个跺地板的攻击动作，同样要看清判定范围回避。只要做好心理准备，回避时间绝对足够的。第二形态下的BOSS会更疯狂地扔炸弹，并且让环境变暗，但只要记得炸弹的提示范围并躲开即可。变身也最好在现在使用。再次击倒BOSS之后，BOSS还会垂死挣扎用胸部的大炮发动一次三向的照射攻击，攻击判定范围同样有提示，躲开这个范围以及地上的钉板，等它出完这招之后就能获胜。

剧情

胜利后又出现一名叫罗伊德的奇怪男人，他自称是行商人，来到此地是想挖宝。刚才的年轻男子也平安回归。原来他们俩是结伴而来的，不过路上遭遇大型邪妖后就完全没有合作精神各奔东西了。年轻男子名叫有角，专职研究妖魔，因为听说夜之君王将要苏醒而决定前来亲眼观测状况。当阿娜丝询问他们为何要踏足这个危险区域时，两个男人因互相被坑而留着的一肚子火瞬间爆发，开始大吵起来……于是阿娜丝自己返回了酒店。回到酒店看见的是担心自己而趴在桌上睡着的琉莉蒂斯，叫醒后为了安抚她的情绪，两人跳了一段舞，阿娜丝也坦白自己以前入读琉莉蒂斯所在的学校是因为接受了教皇厅的命令，琉莉蒂斯质疑阿娜丝她们能成为朋友是否因为教皇厅的命令，想要辩解的阿娜丝却对琉莉蒂斯萌生出吸血的冲动，总算忍下来的她赶忙推开琉莉蒂斯，返回房间。

幕间1 黑の书

醒来后发现酒店门前有两名晕倒的男人，就是先前救下的罗伊德和有角教授，此后两人正式在酒店里居住。有角教授带来了和夜晚情报有关的“黑の书”，似乎只要修复这本书就能获知封印夜之君王的方法。和罗伊德对话能开启商店机能，以后就是由他负责贩卖商品了，同时管理人那边的商店机能会消失。然后和有角教授对话开启幕间的任务，修复“黑の书”需要三种材料，分别是“暗夜の鳞粉”、“清丽の雨露”、“死灰の花弁”，这些材料能在“游园地・入场ゲ-ト”、“商店街前驿”、“下水道前”的区域找到，大地图也会有标识。其中“下水道前”区域需要经由“商店街前驿”区域前去，进入后就能发现新区域解锁，取得“清丽の雨露”后便前往新开启的“地下铁口”区域。此区域的北侧就是“下水道前”区域的入口，“死灰の花弁”就在下水道区域的东北处。集齐后返回酒店发生剧情，修复好的黑书居然失踪，拯救琉莉蒂斯的线索就那么消失了。

支线章节 师兄の手纸、新圣女のお愿い

师兄の手纸：此时支线章节“师兄の手纸”开启，和琉莉蒂斯对话可以触发此章节的第一阶段“ハニ-ドロップを入手せよ”，支线章节的任务都是随着主线流程才能推进的，想一口气看完支线故事的人可以等到故事终盘再完成也不迟。不过在这个时间点能够触发的另外一个支线章节“新圣女のお愿い”需要先完成前者的第一阶段才能找琉莉蒂斯开启，所以在寻找修复黑书的材料前先完成师兄任务吧。在大地图里标识了黑框感叹号的地方就是支线任务的目的地，前往“旧伯爵邸・外苑”区域马上就能发现感叹号标记，前去调查后取得“ハニ-ドロップ”，然后就返回酒店交差吧。

新圣女のお愿い：完成以上阶段后能接下新支线“新圣女のお愿い”的第一阶段任务，只要前往酒店的“スイ-ト”房间就能找到，然后帽子飞了，前往大堂的钢琴旁就能发现是邪妖搞的鬼，到此阶段时任务就完成了，虽然完成度显示只有50，但这是正常现象，接下来要等主线推动才能继续了。

幕间2 初梦



完成黑书剧情后梦世界泄露出光芒，可以通过电梯前往。不过在进入前先和罗伊德交谈，解禁“交易商人”项目，可以花钱派遣商人前往外海区域进行交易，根

据区域不同花费的时间也不同。此项目和奖杯相关，详情可以查阅后文的研究内容。和有角教授交谈后可以开启支线章节“邪妖ハント胜负”，在这个时间点可以完成2个阶段，有兴趣的话可以先完成，或者留到终盘再一口气完成也没有关系。完成额外剧情或支线任务后可以利用电梯前往祭坛触发幕间剧情，梦世界里出现的并非是平时的巫女，交谈后得知这位是琉莉蒂斯的梦境变化而成的，对话出现选项，选择“リュリーティスの气持ちについて”，琉莉蒂斯的好感度就会大幅上升。

剧情

在梦中，阿娜丝询问了琉莉蒂斯是否知道封印夜之君王的方法，但只被提醒要留意从琉莉蒂斯处获得的戒指后便从梦境苏醒了。离开梦世界的阿娜丝与现实世界的琉莉蒂斯相遇，同时也真正体会到琉莉蒂斯为了世界而牺牲自己的决意。剧情后坐电梯前往大堂，阿娜丝也下定决心与命运抗争，幕间阶段结束。

支线章节 邪妖ハント胜负

大地图进入地下铁线的“商店街前驿”区域，然后前往北侧的“游园地前驿”触发剧情，接着继续往前走再度触发剧情，出现一只白色的蜘蛛邪妖后进入战斗。战斗没有任何难度，打倒后完成任务，发现白蜘蛛并非是什么邪恶生物，于是有角教授就那样把它带回了酒店……归还酒店后与有角谈话任务完成度就能达到100。

第二阶段前往“旧伯爵邸口ーズガーデン”的“外苑”区域，往前进到“玄关ホール”区域触发剧情，然后来到地图西北侧被岩石阻挡的路口（进入下个区域入口的左侧空地），破坏岩石后进去与树人搭话触发战斗，胜利后归还酒店与有角对话，此阶段完成，接下来要进入第4章才能继续。

第3章 さよならの准备

假面舞踏会

前进路线：地下铁线・商店街前驿 → 地下铁口 → 歌剧院前 → バルコニ → 歌剧场・入场口 → 中央大阶段 → 入场口 → 大剧场

剧情

早晨醒来后发现琉莉蒂斯与朋友有约出门，能自由行动后前往大堂会触发剧情，不过在房间能触发从魔的额外剧情，不妨先看完再开启主线。来到大堂后发现只有三个男人道早安的阿娜丝十分失落，四人讨论时发现罗伊德怀疑消失的黑之书是被琉莉蒂斯藏起来了，她有可能是妖魔的间谍。情绪变得激动起来的阿娜丝一下就透露了琉莉蒂斯是圣女的秘密，此时接到教皇厅的指令，需要阿娜丝和某位妖魔接触获得封印夜之君王的情报，再次找到拯救友人线索的阿娜丝毫不犹豫就接受了指令。

出门前做好各种准备，即使没有刷苍血此时也应该能升到4级。战斗技能推荐优先习得延长恶魔形态变身时间的“狱炎の狩人”，特殊技能推荐习得“装备枠增加”，如果目标是白金那推荐尽早习得“依赖受托数增加”与“昼间行动枠增加”技能，委托做得越多越省后面刷的工夫。整顿好后开启大地图选择“地下铁线・商店街前驿”按照标题处路线前进。其中“歌剧院前”区域要从“地下铁口”区域的南侧进入，由于此区域有回城门，不妨在这里刷一波苍血或委托再进门回酒店。

歌剧场的“バルコニー”区域有回城门。此地图的敌人平均等级为Lv4左右，阿娜丝也升到相应级数便没什么难度了。敌人的种类以“人形系”为主，相关委托也可以在这里完成。推荐在这里刷出依代“歪んだメイス”，此依代召唤出的从魔“メイサ–ソウル”攻击力与攻击范围都十分可靠，爆裂技能命中率高。来到“入场口”区域深处打倒“大剧场”区域门前楼梯下刷出的一波敌人后发生黑猫带路的剧情，然后“大剧场”区域的封印解锁，进入后就会遇见上次在游园地碰面的纯血妖魔，原来她就是教皇厅指定交涉的妖魔，名叫库丽丝托佛洛斯。库丽丝想要测试阿娜丝的实力并召唤出大型邪妖，BOSS战开始。

BOSS战 苍血伯爵 ロジエ

伯爵护身的手段很丰富，切忌近长时间贴身攻击。普通的招式有挥棒斩击，在身体周围产生带气绝效果的冲击波，还有乐器掉落攻击等，这些都只要看清楚攻击判定范围提示就能轻松回避。第一阶段非常轻松。

HP下降一半左右之后就会进入第二阶段，伯爵会召唤出多种乐器围绕自己飞行护体，近战的时候小心不要碰到这些乐器，最好交给从魔们解决。当伯爵脚下冒出强力的能量波时一定要马上拉开距离并且回避后面的冲刺，这个冲刺是他必杀技的起手动作，中了就会马上衔接必杀演出，伤害非常高，就算不死也有可能被重创。另外，伯爵还有封印从魔的特殊技能，不过攻击的范围很小，战斗时跟他保持一些距离就不用担心。



剧情

胜利后获得库丽丝的赏识，她询问阿娜丝关于夜之君王的知识，此时出现的选项无论选哪个都没有关系。谈话中获悉库丽丝背叛夜之君王的原因是认为这么强大的君主再次复活的话会剥夺她的自由，正打算告诉阿娜丝如何通过牺牲圣女以外的手段对付夜之君王时，库丽丝体内的苍血因察觉到她的背叛而骚动起来。痛苦之际库丽丝说出“不能只是封印，而是要打倒夜晚”的信息后逃离了现场，最后还留下“光琳”的名字，然后自动归还酒店。剧情来到房间，琉莉蒂斯因阿娜丝擅自与纯血妖魔碰面而生气，认为她独自一人去面对危险是不妥当的，但阿娜丝铁了心要保护琉莉蒂斯，根本不怕自己会遇到危险，两人就这样为了对方陷入冷战阶段。



幕间1 冷たいノック

剧情

两人进入冷战阶段后从魔们也会触发劝架的额外剧情，和管理人赛门对话触发幕间任务，在他的请求下阿娜丝接到一单牵扯到百年时间的奇妙委托——L小姐神秘失踪事件。这已经是十年前发生的事，并且百年内每十年都会发生，时间刚好与选取新圣女的时期重叠，众人推断事件与妖魔有关。在线索品里发现了库丽丝的面具后，阿娜丝决定再次去歌剧场寻找她的踪迹。

第4章 圣女の泪

失われし祭坛

前进路线



剧情

阿娜丝发现红月即将进入满月阶段，距离夜之君王复活已不剩多少时间。此时教皇厅传下紧急指令，要求阿娜丝与琉莉蒂斯一同前往"まつろわぬ神の教会"调查，特意需要圣女一同前往说明当地有通往"夜晚"的苍之祭坛。众人决定好先让阿娜丝清除路上的邪妖，再带琉莉蒂斯过去。

看完大堂追加的额外剧情后出发，打开大地图进入"墓地侧入口"区域，按照上一章幕间的路线前往"共同墓地・住宅区侧入口"区域，然后继续往深处前进，按照上文的路线走，"教会通り"区域有回城门，开启后就可以做好准备前往BOSS地图"まつろわぬ者の教会"。其中"拜廊"区域会出现较强的中型恶魔系敌人，此区域刷出的敌人比较多，尽情使用从魔的爆裂技能来清场吧。"身廊"区域有回城门，做好准备后前往"祭坛"区域迎接BOSS战。此场BOSS战会比较依赖从魔，有条件的话还是多准备一队候补从魔为好。

BOSS战 苍血の乙女 ミレイア



这个BOSS的难度稍微提升了一些，主要原因在于她一直在漂浮，而且移动速度很快，近战很难有效进攻。而她亦会使用高诱导的飞行道具，非常烦人。

战斗有两个阶段，第一阶段BOSS只会用两种飞行道具攻击，其中一种飞枪攻击是直线瞄准，速度比较快但是连续跑动可以躲过，另外一招是回旋刀，诱导性较强，但同样可以跑动躲避。另外还有镰刀斩击和在地面召唤落雷等招式，比较容易应对。HP下降一定程度之后会出现特写，她的镰刀会变大。各种招式都会加强，落雷攻击从单发变成大范围的连发。镰刀攻击的范围会更大，飞行道具的攻击也会更强，躲不开的可以进行防御。另外这场战斗从魔会躺得很快，建议两组轮流交替使用。变身建议先留着，如果从魔全躺下的话再发动进行输出。

剧情

胜利后找到祭坛，管理人带琉莉蒂斯过来，正准备开启通往"夜晚"的道路时库丽丝出现，询问两人是否有与"夜晚"战斗或封印"夜晚"的意志，两人毫不犹豫地回答即使牺牲自己也要打倒/封印夜晚……库丽丝被这样的两人逗笑并坦白此祭坛并非真正的祭坛，她揭穿琉莉蒂斯隐瞒的真正心情，阿娜丝想要守护初次结交的亲友，而琉莉蒂斯也想要守护被教皇厅利用的亲友，所以才接下圣女的职务。阿娜丝听闻十分惊讶，追问之下琉莉蒂斯却否认自己的感情并逃开，阿娜丝追回酒店，总算明白之前被提醒的戒指所代表的意义——戒指里收有阿娜丝与琉莉蒂斯的合照，代表着她与阿娜丝的回忆，她之前把戒指交予阿娜丝保管便是想与这个回忆诀别，专心圣女的职务并守护阿娜丝所在的世界。得知琉莉蒂斯真意的阿娜丝更是坚定了打倒夜之君王的决心，想要守护自己最重要的朋友。此时奇迹也发生了，红月恢复到半月的状态。

幕间2 猫の导き

打开大地图进入"歌剧场"后发生黑猫带路的剧情，之后自动转移到"歌剧场前"区域，歌剧场里面有些额外剧情可以观看。返回南侧的"地下铁口"区域再前往北侧的"下水道前"区域，发现里面封锁的入口开启，直接往前进入"下水道・商店街侧入口"区域。继续往深处进发，区域路线是"墓地侧入口"→"共同墓地・下水道侧通路"→"共同墓地・中央部"→"共同墓地・住宅区侧"。途中会遇到有角和罗伊德，搭话可以观看额外剧情，"墓地侧入口"区域有回城门，同时也有半妖商人。血量刷得差不多就可以去升5级取得新武器了，不过个人认为新武器魔铳对于喜欢自己上前战斗的玩家来说不太搭配，毕竟早期缺乏SP回复的手段，魔铳的射击力度有所限制。

"共同墓地・下水道通路"区域有分歧路线，分歧点里有一个红色开关，只要攻击它切换到蓝色就能开启通路。通往"住宅侧"区域是左上方向，通往"中央部"区域是右上方向，先往中央部前进。中央部区域的狮子石像敌人比较难打出硬直，多利用メイサ-ソウル的爆裂技能来打出敌人的硬直就轻松很多。前往深处和罗伊德对话触发剧情，然后再把前方的一波敌人清掉后就能开启之前被封住的路，这时候再返回分歧点前往"共同墓地・住宅区侧入口"区域。继续前进就能遇见库丽丝，发现她正在和恶魔敌人对战，剧情后进入中BOSS战，恶魔系敌人之前也对付过，这时候只要使用变身就能轻松收拾。

剧情

胜利后阿娜丝询问库丽丝关于L小姐失踪事件的情况，她告诉阿娜丝前方的隐藏房间里有线索后就离开了，剧情后调查墙壁上的"！EVENT"标志，隐藏门开启。进入"隐し部屋"区域后调查所有"！EVENT"标志的物品，调查后库丽丝出现，说明这房间里的石像便是十年前失踪的L小姐。真相是L小姐被深爱她的妖魔石化了，阿娜丝原本认为这是妖魔为消除圣女候补而做的手脚，但似乎这个石化是要真心相爱才能做到……总而言之，这些失踪事件的牺牲者不单是圣女的候补人，还都是石化妖魔的崇拜者，阿娜丝无法理解这种妖魔的爱情表现方式，被库丽丝训斥不要冒渎牺牲者们的选择后返回酒店。回去后管理人坦白他以前也和阿娜丝一样是教皇厅的特工，L小姐正是他的保护对象，但结果守护不力，他亦被开除，此次委托阿娜丝调查便是想得知L小姐的真意。

幕间3 圣女の梦はありやなしや

解决失踪事件后梦世界再次发出光芒，通过电梯前往祭坛后发生剧情，阿娜丝和梦中的琉莉蒂斯交流了失踪事件的感想，最后琉莉蒂斯再一次提醒阿娜丝所持有的戒指后梦境便结束了。幕间阶段也随之结束。

仲直り

两人彻底和好，一段剧情后结束主线阶段。



幕间1 サマータイムバケーション

到此时点后之前的支线章节能继续进行，和罗伊德谈话能开启新的支线章节“宝石コレクション”。和琉莉蒂斯谈话接下幕间任务，两人决定去星空下野餐。打开大地图进入“オルウィック住宅区”，路线是“教会通り”→“职人区・住宅街邻接地区”→“职人区・城迹前地区”→“城迹・旧正门”→“城迹・运河接续口”→“城迹・宫殿前”。其中“职人区・住宅街邻接地区”区域是新开启的区域，在“教会通り”区域的西侧，此区域敌人普遍等级为6，阿娜丝也升到相应等级为好，注意这里死后会放毒圈的树人比较多，尽量给队伍多装备一些防毒道具吧。“城迹・宫殿前”区域有半妖商人与回城门，靠近东南侧的封锁门就能触发剧情。

支线章节 宝石コレクション

第一件宝石“圣女の泪”需要前往“まつろわぬ者の教会”区域寻找，从“外观”区域进去，前进到大致地图中央会触发剧情战斗，对手是Lv7左右的邪妖，胜利后获得宝石，归还酒店后与罗伊德对话，任务完成。

幕间2 梦の通い路

归还酒店后梦世界再次显现光芒，此时点里会开启很多支线章节的任务，在进入梦世界前可以先去完成。通过电梯前往祭坛触发剧情，没想到罗伊德跟了过去梦世界，还好进入后他马上就陷入睡眠。与黑猫和琉莉蒂斯对话，剧情后幕间阶段结束。

支线章节 师兄の手纸、新圣女のお愿い、邪妖ハント胜负、宝石コレクション

师兄の手纸：与黑猫对话开启支线新任务，前往“中央喷水广场”区域，再去东侧的“路地里”区域触发剧情，前进后调查“！EVENT”标志的木箱就能完成此阶段。归还酒店后再次与黑猫对话接第二阶段任务，这师兄欠钱没停了……前往“职人区・住宅街邻接地区”区域，同样调查“！EVENT”标志后就能完成任务。

新圣女のお愿い：与琉莉蒂斯对话开启支线新任务，搭电梯前往“スイ－ト”房间触发剧情，至此“ホテルで探し物”阶段总算完成了。再次与琉莉蒂斯搭话触发“ヘ－キのレシピ”任务，同样是搭电梯前往“スイ－ト”房间找杀人兵……纸杯蛋糕的菜谱，剧情后前往游园地的“入场ゲ－ト”区域，往深处前进就能触发剧情完成任务。

邪妖ハント胜负：最后一个阶段“歌う狼”发生，前往“城迹・旧正门”区域触发剧情，然后前往东北侧触发战斗，胜利后返回酒店与有角对话完成任务，再次与有角对话便能结束此支线章节。

宝石コレクション：接下来是寻找宝石“いずる森”，前往“城迹・运河接续口”区域触发剧情，在此区域寻找“！EVENT”标志调查后触发战斗，胜利后再次调查树木，然后返回酒店向罗伊德报告，任务完成。

第5章 圣なる骑士の教え

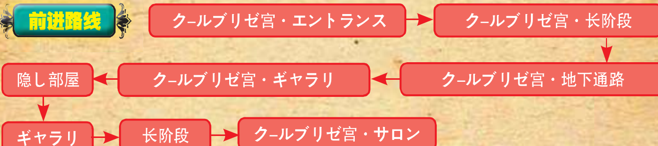
指令を受け取れ



前往大堂触发剧情，观看一些新的额外剧情后可以与管理人谈话触发主线任务。教皇厅送来了一个可疑的箱子，要求阿娜丝送去给某位特工，该特工似乎是曾参与夜之君王战斗的圣骑士的后裔，说不准会有关于打倒夜之君王的情报。

先辈

前进路线



整顿好后打开大地图前往“クリ－ブランド城迹・宫殿前”区域，然后往新开启的BOSS地图出发。此地图的敌人都是以前出现过的加强版，其中“地下通路”区域有回城门，这里有个红色机关可以打开回城门附近封住的路，里面有宝箱与敌人。“ギャラリ－”区域会刷出一大波敌人，小心不要让负责回复的从魔被围攻了，这里往深处前进会触发剧情发现隐藏房间，调查“！EVENT”标志即可进入。进去后发现库丽丝也在，而且房间构造和以前共同墓地的隐藏房间差不多，库丽丝告诉阿娜丝关于之前石化妖魔的信息后离开，调查完隐藏房间后就可以离开了，继续往深处前进来到BOSS区域“サロン”，来到最深处后直接迎接BOSS战。

BOSS战 苍血巨岩龙 マブラス

阿娜丝本体建议装备容易回复SP的装备，从魔则最好有更快复活的装备或者技能。武器推荐战槌（阿娜丝升到Lv7获得），一方面是因为战槌的砸地板可以打消地形效果，即BOSS的火焰伤害区域也可以消灭，另一方面是容易给BOSS造成眩晕硬



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

直，从而有利于输出。同样，第一次交手的时候从魔可能会死得比较快，建议让阿娜丝准备两组从魔，身上再带一个“ピンクダイヤ”加快SP回复。

战斗分两个阶段。第一阶段的基本招式有落石，它拍打地面的时候，玩家或者从魔的脚下会出现圆形的提示圈，之后会落下岩石，要马上躲开。近战的时候360°的甩尾是威胁比较大的技能，发动前没有圆圈提示，但也有一个拍地面的准备动作，可以提前预判躲开或者防御。HP下降到一定程度以下之后，落石会变成熔岩，并且在场地的固定位置内产生着火的范围并且维持比较长的时间，从魔有时候不太聪明会走到上面去，注意用集合命令把它们拉到安全的地方。另外还有一招飞行攻击，发动之前会突然跳到一个比较远的地方，然后地面出现红色的攻击范围提示，因为范围很大，而且发动很快，除非提前预判否则很难躲到安全的地方，而且飞行攻击有多段判定，全中的话伤害很高，因此看到这招建议第一时间防御。另外，BOSS有时候会发动减速结界，整个画面会变暗，让阿娜丝和从魔的移动速度变慢。发动结界之后经常会接飞行攻击，这一点也要事先有心理准备。

变身推荐用装甲形态，因为输出高而且稳定，而且容易将BOSS打晕。变身槽建议先留着，等从魔全灭或者陷入危险的时候使用，这样可以争取一些回复的时间。

剧情

胜利后遇到要碰面的特工，谁知她二话不说就打了上来，经过阿娜丝出乎意料的反抗后这名特工——光琳承认了阿娜丝的实力。阿娜丝询问光琳之前守护的圣女在封印“夜晚”后下场如何，光琳说自己没有成功守护圣女，并希望阿娜丝不要重蹈覆辙，看清自己必须要守护的事物。当阿娜丝问及关于石化妖魔的情报时光琳并没有正面回答，只是说会再次见面后两人便分别了，剧情自动返回酒店。阿娜丝与琉莉蒂斯约定，一切结束后两人要再次一同观看星空。

幕间1 商人のあくび

此时能接下新的支线阶段，观看完额外剧情后与罗伊德谈话接下幕间任务，然后调查旁边桌子上的“ロイドの恋文”就能结束此阶段。



支线章节 师兄の手纸、新圣女のお愿い

师兄の手纸：与黑猫对话接下“师兄の代わりに代金を挑え3”，打开大地图进入“アステア下水道”，路线是“墓地侧入口”→“商店街侧入口”，来到目的地后调查“！EVENT”标志就能完成任务，此支线章节结束。

新圣女のお愿い：与琉莉蒂斯对话触发任务“ホテルで探し物2”，前往“スイート”房间触发剧情后完成任务。再次与琉莉蒂斯对话可接下最后一个任务“消えたプペちゃん”，先前往“スイート”触发剧情，再去“歌剧场・中央大阶段”区域观看剧情后便可完成任务，大地图里直接从“バルコニー”区域进去即可。至此支线章节所有任务就都完成了。

幕间2 最后の手纸

进行幕间任务前可以先与管理人对话触发选项剧情，其实选哪个都不会对故事有影响。打开大地图进入“クリ-ブランド城迹・宫殿前”区域，然后回头前往“运河接续口”区域，发现开启了新的区域，按照“运河・城迹前”→“运河・美术馆前”路线前进即可。“城迹前”区域有半妖商人，东北处会有“！EVENT”的标记，调查后再前往下一个区域。来到“美术馆前”区域稍微前进一点就能触发剧情，进入中BOSS战，敌人是已经对付过很多次的恶魔型邪妖，胜利后自动返回酒店，结束幕间阶段。

第6章 时、充ちる



骚然自若

前往大堂发现有黑蝶飞入酒店，然后离开酒店就会触发主线任务，红月即将完全显现，和管理人谈话后发现新的祭坛解禁。

最后の试练・序

出发前可以先与有角对话获得“教授の落书き”，调查椅子上的围裙发现琉莉蒂斯不在，做好准备后就出发吧。打开大地图，这次可以按照上一章幕间2的路线前进，亦可以选择“中央喷水广场”→“路地里”→“町外れ”→“运河・美术馆前”的路线前进。来到美术馆前区域会触发支线“宝石コレクション”的最后一个任务，剧情后此阶段完成。



支线章节 宝石コレクション

接下任务后可以直接来到桥上触发战斗，对手是恶魔型的邪妖，由于桥上原本就会刷出一只恶魔型的邪妖，所以实际上是对上两只恶魔。小心不要被它们的攻击打飞，多利用从魔进攻杀剩一头后再全力攻击吧。胜利后获得"眠れる雫"，返回酒店与罗伊德对话2次后就能完成此支线章节。

最后の试练·破

在"运河·美术馆前"区域开启回城门，然后进入BOSS地图"うつろいの美术馆"就能结束此阶段。

最后の试练·急

前进路线 うつろいの美术馆·入口展示场 → うつろいの美术馆·二阶展示室 → うつろいの美术馆·中央展示室 → うつろいの美术馆·二阶展示室 → うつろいの美术馆·渡り廊下 → うつろいの美术馆·大展示室

此地图的敌人等级为Lv8～Lv10，不事先刷点苍血提高下等级的话会有些许棘手，最起码升到7级获得战槌，难度会低很多。"入口展示场"区域如图所示的位置有一个从魔障碍物挡路，这个只需要用对应从魔的爆裂技能就能炸开了，里面有大宝箱。

"二阶展示室"区域有分歧路，先前往南侧的"中央展示室"开启回城门，开通道路后再前往北侧的"渡り廊下"区域，注意这里也有一个从魔障碍物，记得以后获得恶魔从魔后过来开路。"渡り廊下"有只较强的恶魔型邪妖，灵活运用战锤对付即可。来到最后的"大展示室"区域会触发剧情，光琳居然诱拐了琉莉蒂斯……然后进入BOSS战。



BOSS战 圣骑士コーリン

这场BOSS战依然是一场比较混乱的战斗，因为圣骑士不仅会召唤杂兵，还会召唤自己的分身出来。跟其他BOSS不同的是圣骑士不能重复挑战。战斗前建议带上有眩晕（スタン）抗性或者耐性的装备，因为BOSS的招式有不少带眩晕效果的，一旦陷入这种状态很可能会遭到高伤害的追击。

战斗的阶段虽然没有其他BOSS那么明显，但是BOSS初期只会用一些简单的招式，比如直线冲刺，原地的冲击波等等，这个阶段比较好对付，HP下降一定程度之后就会召唤杂兵以及自己的分身。原则上只打本体，分身和杂兵让从魔的范围技能对付，能清掉多少打多少，不用刻意强求全消灭掉，特别是她的分身只会在场上维持一定时间，所以没必要浪费时间在其身上。

圣骑士最恶心的招式是给自己打开一个传送门，然后随机从场地某一个方向直线冲过来，冲刺的速度快而且伤害高，如果看到BOSS消失之后就要马上观察周围，看她出现在哪个方向，然后第一时间往两边躲开或者防御。

剧情

胜利后阿娜丝惊讶地询问为何身为圣骑士的光琳会变成这样半人半妖的姿态，光琳坦白她正是当年直接参与夜之君王战斗的圣骑士之一，而那时候的她为了保护初代圣女，选择喝下苍之血获得妖魔的力量。然而苍血察觉到光琳的叛变，弥留之际光琳请求阿娜丝带她去初代圣女的雕像旁，看着昔日好友的雕像，光琳悲叹自己当年没有守护好初代圣女，并鼓励两人要依赖对方，守护好重要的事物。留下最后的遗言后光琳化为了石像，红月也正式显现，通往"夜晚"的苍之祭坛也觉醒了，战斗终于迈向最终阶段。



第7章 さいごの战い

其は神より賜りし

即使不触发此阶段也能通关，不过为了获得最强武器与奖杯还是要完成的。当阿娜丝升到Lv8时持有26万的血液前往祭坛，问巫女确认无法进行血之奉纳后再回到酒店大堂。接近出口的时候触发"二通の指令书"剧情，然后调查桌上的"二通の手纸"接下任务。前往"下水道·商店街侧入口"区域来到地图中央就能触发剧情战斗，胜利后自动进入祭坛，与巫女对话后进行血之奉纳，升到9级后获得游戏最强武器"血剑"，在战斗中可按←随时切换剑或血剑形态，出祭坛后任务完成。



最后の夜

前进路线 うつろいの美术馆·大展示室 → 彷徨える圣柩船·封印の间 → 彷徨える圣柩船·夜の回廊 → 彷徨える圣柩船·夜のゆりかご

房间名	BOSS
丽华の间	苍血华龙
忏悔の间	苍血の乙女ミレイア
荣华の间	苍血巨岩龙マブラス
忠诚の间	仅有杂兵与中BOSS
歌剧の间	苍血伯爵ロジエ
欢喜の间	苍血铁骑カル-セル

剧情

一周目时本章会从这个阶段开始，阿娜丝来到梦世界，与梦中的琉莉蒂斯对话触发剧情，这是最后一次与她见面了。醒来后前往大堂，师兄打来电话告诉阿娜丝已经发现通往苍之祭坛的道路，只要成功确认圣女牺牲封印"夜晚"就能还阿娜丝真正的自由。与全员对话后触发剧情，阿娜丝坦白自己是800年前直接接触了夜之君王血液的半妖，即是苍之雨的幸存者，在漫长的岁月里遇见琉莉蒂斯后才终于有所改变，并再次起誓要守护琉莉蒂斯。



打开大地图前往“うつろいの美术馆”区域，进入“入口展示场”就能触发剧情，自动前往“大展示室”区域，往深处前进打倒蓝色的树人后开启通往“圣柜船”的道路。剧情后先开启回城门，准备好后就踏上阶梯进入BOSS地图“彷徨える圣柜船”吧。进入后马上就能发现半妖商人，这里会贩卖20种依代，包含本作的最强从魔“スティ-ルハデス”，不过价钱也比较惊人就是了……在“封印の间”区域包含6个小房间，房间里的BOSS都是之前章节BOSS的加强版，需要把这些BOSS打倒才能开启通往“夜の回廊”的道路，打倒其中一些BOSS后即使返回酒店补给也不需要再重新战斗，由于这些BOSS招式上没有什么变化就不再详提了。在与最终BOSS开战前，建议将等级升到8开启任务“其は神より赐りし”，再升到9级获得最强武器血剑后才开打，血剑伤害高、射程长，还具有持久力，获得后与最终BOSS对战的难度也会降低，当然，个人认为用战锤打也是没有问题的。切记由于最终BOSS战结束后通关是不会结算当晚成果的，因此不要一口气打了好几个BOSS后直奔最终BOSS，不然刷出来的血就浪费了，先归还酒店结算再安心出发。

剧情

进入“夜のゆりかご”区域发生剧情，出现在面前的竟是教皇厅的教皇，原来召唤出夜之君王的竟然就是教皇本人——也就是初代圣女路德盖特。她还杀害了夜之君王并夺取苍之血，这一切都是为了获得强大的力量去守护世界。同时亦得知之前调查的圣女候补石化事件其实是光琳为了给初代圣女制作出容纳“夜之力”的容器而引发的，为了维持自己的人性压制“夜晚”，初代圣女必须定时更换肉身，而这次的目标便是琉莉蒂斯。阿娜丝当然不允许此事发生，最终BOSS战就此打响。

免费刷依代方法

最强从魔“スティ-ルハデス”的依代由于其高昂的价格，在此阶段要兼顾购买和升级可能要花费较长时间刷血，这里推荐一个不浪费血量刷出依代的方法。准备一只猫从魔“ピッカ-キャット”，依代是“铃のついた首轮”，在“下水道前”或“封印の间”区域的半妖商人处能购得，前者会便宜不少。然后给自己和从魔都装备上提高珍稀道具掉落率的道具“古い金货”或“四つ叶の诘め草”（这些道具一般流程到这个地方都会拥有，实在没有也可以直接拿猫从魔去“忠诚の间”挖），前往“封印の间”右上方的房间“忠诚の间”，进去后直接到左边的宝箱处使用“ピッカ-キャット”的爆裂技能开始挖宝，一旦挖完2次就切换卡组重新召唤然后继续挖，这样挖掘可以挖到依代“ガ-ゴイルヘッド”，也就是召唤最强从魔大恶魔的依代，当然这可能比较看脸，笔者是装备上5个提升珍稀道具出现率的道具后才能在10分钟内挖到2个，是要老实刷血还是这样投机取巧就看玩家自己选择了。





BOSS战

教皇ルードゲート

第一次打最终BOSS的时候会明显感觉到她比前面几个BOSS要强很多，装备以及从魔的配置也会关系到打这个BOSS的难度。BOSS的招式绝对不止图鉴介绍的这么少，部分招式可以从她口中说的名字来判别。基本的斩击有下面4种：

一ノ剑：前方横扫。

二ノ剑：前方剑气射击。

三ノ剑：举剑，前方180°中范围横扫。

四ノ剑：以自己为中心圆形中范围攻击。

此外还有举起剑发光，之后往正面使出大范围冲击波，带气绝和麻痹效果。HP下降到1/5左右还会追加以下的招式。剑发红光然后到场地中间喊“咲け（sa ke）”，然后会在场地内召唤出三个毒花圃，花圃不能用战槌取消掉，而且只要进去一秒钟就会中毒，当这些花圃爆散消失时还会强制封印我方从魔一段时间。BOSS会在场地内召唤出黑色球体，不断放黑蝶和红色的光球。HP下降到一定程度后还会在场地中央使用全屏攻击，这招就通过防御减轻伤害吧。另外BOSS也有一招必杀技“终ノ剑”，起手动作是拿剑突刺冲过来（发动快而且有一定追向性），如果命中会被华丽地揍一顿。之后不死都会残废了，一定要躲开。HP不多的时候所有招式无论威力还是范围都会进一步强化。

此外，BOSS还有二个很恶心的地方，其一是回血，发动回血的时候会听到BOSS的一声奸笑，然后你就会看到她的HP瞬间补了一大半，回血不会让BOSS的攻击模式返回前一个阶段，所以第一次打难免要进行持久战，输出不够甚至可能根本打不赢她。其二是BOSS召唤出来的黑色球体在从魔的HP处于一半以下的时候会有几率带走从魔，被带走的从魔战斗结束之前都不能复活。因此这一点也要注意。



战斗之前建议让阿娜丝和重要的从魔装备抗异常状态的装备，就算没有全部无效的，至少也要抗麻痹、其次是抗毒和出血。此外，能够自然回血的“百兽の王のたてがみ”、以及加快恢复SP能力的“使い古しのタロット”或者“ピンクダイヤ”最好也让阿娜丝装上。特别是“ピンクダイヤ”，这个装备可以给阿娜丝提供非常充足的SP供应，这样就可以让不同组的从魔不停轮流登场使用爆裂技能了。

从魔配置方面推荐让“ブレ-ダ-ソウル”、“メイサ-ソウル”，以及两种玩具兵型担任输出主力，因为它们的技能都非常实用，当然如果有“スティ-ルハデス”的话就更好。但不要把它们全部放到同一队里，每个队伍放1～2个即可。变身推荐选输出稳定的装甲形态。另外最好保证每个队伍有“主への忠诚”技能，方便给阿娜丝回血，其次是“SP急激回复”或者“状态异常耐性”这些辅助技能。

胜利后进入普通结局，此种结局根据琉莉蒂斯的好感度高低分为3种，真结局则要求通关后读取通关存档然后完成2个追加章节才能出现。而真结局完成后再次读取通关存档就能自由调整琉莉蒂斯的好感度，观赏另外3个不同的结局了！由于5个结局比较多，笔者就只简述真结局的内容，其他4个就由玩家好好欣赏吧！真结局的简述放在下文两个追加章节的攻略后。另外结局的后续内容可以翻阅本书的“PS剧情派——无夜国度DLC剧情”栏目的第7章，里面会更详细的描述教皇与夜之君王的的心境。



今はなき贵族の魂（通关后追加）

前进路线 旧伯爵邸ロ–ズガ–デン・大庭园 → 住宅区・墓地通り → クールブリゼ宫殿・エントランス（前进到区域最深处）

本阶段属于第7章的一部分，但要一周目通关后才会追加，并且一旦进行此任务后“クールブリゼ宫”区域的杂兵与BOSS都会永久改变。读取通关存档后会回到进入“圣柜船”前的阶段，阿娜丝自动归还酒店，系统也会提示追加章节和新变身“噩梦形态”解禁，同时阿娜丝也能升到11级了。追加章节的杂兵与BOSS都十分强大，尤其是本章节的BOSS，仅按照一周目通关后的数值就直接去攻关的话很容易会被痛殴一番，先做好相应的准备再挑战。

战前准备

❶ 首先要组出“噩梦形态”的变身因子，其次如果有耐心的话可升到11级取得延长“噩梦形态”变身时间的技能“冥夜の支配者”。要完成前者最理想的从魔便是“スティールハデス”，其依代获得方法可以参照前文第7章部分的“免费刷依代方法”，此从魔的变身因子固定为5个，而且均为“装甲形态”的因子。这就代表一周目通关后召唤此从魔出现的不是装甲因子便是噩梦因子了，利用SL大法刷出拥有噩梦因子的哈迪斯后，便能放到队伍领队直接让变身成为“噩梦形态”了。

❷ 进入BOSS战前要准备好必要的装备，最理想的就是给我方所有战斗要员都装备上免疫全异常状态的道具，有“精灵の盾”和“邪灵の盾”可供选择，当然是没有负面影响的前者较好，不过笔者目前发现“精灵の盾”只有在打倒两名追加章节的BOSS后出现的宝箱才能获得，还是“邪灵の盾”比较好取得，只要找罗伊德购买即可（由于一天只能购买一个，所以需要多个的话就要出大地图挂机到触发昼间行动的时间后再返回酒店购买）。虽然邪灵盾有减SP的负作用，但总比从魔被BOSS魅惑导致无法作战好，如果实在不喜欢装备邪灵盾，那最低限度也要准备防毒的装备比如“ファベルジェの卵”与“ベラドンナ”，这两者便很易取得，可在罗伊德的商店或“下水道・墓地侧”区域的半妖商人处购得。

准备完成后和管理人对话接下委托“庭に栖む蛇”，打开大地图前往“旧伯爵邸ロ–ズガ–デン”最深处，打倒出现的所有杂兵，胜利后获得“宛先不明の手纸”。自动返回酒店剧情后与管理人对话，再接下任务“狮子の家”后前往“住宅区・墓地通り”，稍微前进就会触发战斗，同样打倒出现的杂兵，胜利后再次剧情自动返回酒店，然后与管理人对话就能接到“哀しみの宫”。前往“クールブリゼ宫”区域后往深处前进，其中“地下通路”区域会封锁前方的通路，此时开启红色机关便可以打开回城门附近封住的路，消灭里面的大恶魔敌人后就能打开封锁的道路。还有就是此区域的回城门已经重置了，需要再一次进入才能开通路线。来到最深处触发剧情，然后进入流程里最难应付的BOSS战。

BOSS战 ミストラル

ミストラル作为纯血的妖魔之一，实力非常强大。战斗分三个阶段，从场地的变化可以区分。战斗之前记得给参战的从魔装上抗异常状态的装备“邪灵之盾”。

刚开始第一阶段的时候，场地内有4个壶会不断放出杂兵，因此必须优先破坏掉。此时BOSS本体主要用两种招式，分别是两个一组飞过来的圆环，速度快而且诱导性能非常好，打中会被吹飞，很难回避，建议直接防御下来。另一招是绿色的光球散射，被打中同样会被吹飞，不过没有诱导，拆壶阶段可以无视，一般是近战的时候要注意这招，所以要从她背后进攻。

BOSS的HP下降大概1/5之后会进入第二阶段，这个阶段场地地面会结冰，走路会打滑。BOSS本体放出的追踪圆环数量会增加，回避难度更高。

HP大概剩下一半左右，BOSS会进入第三阶段。这个阶段会不停地在场地内产生粉红色的气场。此时我方所有从魔都会陷入魅惑状态。如果没有事先准备防具的话必须通过换组的方式将从魔全部撤走，否则会被自己人捅到死。这个阶段只能留有装备了“邪灵之盾”或者“精灵之盾”的从魔登场。不过BOSS本体能用的招式也非常贫乏，上面所说的绿色光球散射依然是主要招式之一。追踪圆环也会用，而且因为不能随便回血了所以威胁很高，但BOSS使用的几率不高，只要别长时间拉开距离到处跑就不会出事。除了这两招之外，还追加了一招冰雨，发动之前BOSS会将手举高到透顶聚集蓝色的能量，攻击范围是前方斜下，BOSS背后也有短距离的判定，冰雨如果被直接命中一般都会被秒，还好这招准备时间很长。看到预备动作就拉开距离行了。另外还有一招是在身边召唤出多个魔法阵落下巨大冰块，这招不至于被秒，但是范围很大，要及时脱离。上述的技能威胁都很高，所以这个阶段难免要花点时间，要么就是利用血剑的距离优势，用□△这样简洁的连段慢慢磨她血，要么就是用远程武器射击，但是效率更低。从魔最好跟随阿娜丝，等有机会的时候再用爆裂技能进攻。变身除了噩梦形态以外也推荐装甲形态，因为不仅防御力高几乎可以完全无视她的招式伤害，另一方面能轻易将她打晕，而且本身输出也非常可观。

当BOSS的HP剩下很少的时候又会重新回到第一阶段，并且在场地内重新召唤出4个卵和杂兵，攻击也会比之前更加迅猛，这时马上召唤从魔出来回复并且反攻即可。

胜利后出现剧情选项，选择“手纸の束”就能继续流程，当然选其他也不会有什么坏影响。剧情返回酒店，与管理人对话触发剧情接下“谜の微笑み”，前往“旧伯爵邸ロ–ズガ–デン”最深处，触发杂兵战胜利后完成本章节。

失われし旋律（通关后追加）

前进路线 うつろいの美术馆・大展示室 → 歌剧场・里剧场 → 商店街・地下铁口

本阶段会在完成“今はなき贵族の魂”后开启，进行此章节后“歌剧场”区域的杂兵与BOSS都会永久改变。与管理人对话触发任务“旧市街地邪妖调查”，前往“うつろいの美术馆・大展示室”发生战斗。胜利后返回酒店，与管理人对话接下任务“魔乐器回收”，前往“商店街・地下铁口”来到如图所示位置触发战斗。

胜利后返回酒店按照管理人→库丽丝→管理人的顺序对话，前往“歌剧场・里剧场”（最深处）触发BOSS战，和之前的章节一样，这里的回城门区域也重置了，需要再一次进入才能开启近路。





BOSS战 クリストフォロス

从魔选择方面，推荐一些擅长大范围高威力攻击的，最好有“スティ-ルハデス”，其技能对清扫这里的杂兵非常给力。防具最好准备一些防气绝的。

作为第二位纯血妖魔兼我们的“老朋友”，クリス同样是比较难对付的一个BOSS。跟クリス同场的还有ロジェ伯爵——也就是之前的BOSS。虽然强度没变，但是クリス会不停地重复召唤它出来，建议不管它集中对付BOSS。除此之外，クリス还会在场地内召唤很多小的妖精，同样非常烦人。

クリス的招式里面秒人的不多，但是要注意她站到大喇叭上面蓄力的动作，因为蓄力完成之后会发动破坏光束，直接全部命中的话一般都会被秒的。而且这个光束会微调方向，实际上是扫射，所以即使发射的时候没有在轨道内也不能掉以轻心。

クリス和伯爵都会召唤乐器在身体周围飞行护体，直接靠近的话会被打飞。发动的时候她们都有一个演奏动作。最好交给攻击范围大的从魔解决。虚空中出现很多黄色的魔法阵的时候要马上跑位，因为这些魔法阵会飞出一些黄色的鼓。追向型攻击，不过速度和性能不如ミストラル的圆环就是了。除此之外，地上看到魔法阵的时候也要躲开。



胜利后剧情，归还酒店后出大地图时会触发剧情，本章节完成。至此两个追加章节都完满结束，此时只要再次挑战最终BOSS就能触发真结局，如前文所说真结局完成后再次读取通关存档就能欣赏所有结局了！完成流程后如果想要白金，就可以专心完成斗技场的任务，培育最强的从魔并挑战更强的BOSS了。

剧情

真结局：战胜路德盖特后，储蓄在她体内的苍血向阿娜丝袭来。琉莉蒂斯挺身而出，为保护阿娜丝而承受下了苍血，阿娜丝则为了拯救琉莉蒂斯而打算吸取她身上所有的苍血。同时为了让琉莉蒂斯即使失去她也能安然无恙地活下去，阿娜丝亦许愿希望琉莉蒂斯能忘掉有关她的一切。一段时间过后，回到酒店里的只有失去了记忆的琉莉蒂斯与黑猫，察觉到发生什么事的众人也没有对琉莉蒂斯提起实情。

一年后，在黑猫的带领下，琉莉蒂斯再次来到伯爵邸的花园，此时出现了大型邪妖苍血华龙想要袭击琉莉蒂斯。千钧一发之际华龙被从天而降的攻击消灭，琉莉蒂斯愣愣地看着拥有漆黑翅膀的白发少女缓缓落地，并恢复为人类的模样。在白发少女的呼唤下，琉莉蒂斯总算想起了一切，激动的她奔向了白发少女的身边……





苍血&金钱速刷法

直到第6章结束为止基本来说都不会缺升级所需的苍血，只要按部就班地挑战迷宫就可以。开启第7章后，进入“圣柜船・封印の间”，反复挑战“丽华の间”的BOSS苍血华龙即可，只要击杀BOSS的时候维持100以上连击数就能获得不错的苍血量。以当前状态下阿娜丝以及从魔的等级，打倒这个BOSS仅需1分钟，加上前面清理杂兵大约需要1分半种，打一个循环只需不到3分钟时间。而挑战BOSS的时间是不计算到迷宫时间中的，因此速度快的话出击一次可以挑战10次以上，一轮下来可以获得数十万的苍血。通关一遍后，可以参考下面的从魔育成方法，强化自己的队伍再去挑战，效率会更高。

至于金钱方面，可以选择“クールブリゼ宫殿”这张地图，从地下通路一直打到BOSS的房间。中途的红色宝箱可以开出“金の延べ棒”，一个可以卖5万左右。

从魔育成指南

スティ-ルハデス

不愧是售价和召唤费用都最贵的从魔，论实力是绝对的第一位。基础攻击力和防御力是所有从魔中最高的，本身也具有非常强力的近战招式和范围攻击机巧。爆裂技能是威力巨大的破坏光束，无论伤害还是连击数都非常惊人。但是相对地SP燃费也很高，无法连续使用。

装备的配置有两种方案，一种是配“精灵之盾”或者“ディタ-の衣”，前者无视异常状态而后者则不会产生受创硬直，速度减半的负面效果对从魔来说几乎形同虚设，附带额外的能力值最好是提升SP或者攻击力的，这套方案可以保证它持续而稳定地进行战斗。另一种是装“ヴラドの纹章”，这样就可以实现爆裂技能连发，速杀全BOSS都没问题，但如果遇到会吹飞、或者会施加异常状态的敌人时有可能被反杀。另外，如果阿娜丝本体“ハ-メルンの笛”战术或者打算通过不停地换组来给从魔回复SP的话，这样配也没多大意义了。

*这只从魔推荐培养一只带5颗恶梦因子的。

メテオボマ-

宇宙人后期的主力从魔之一，本身并没太出色的能力，但是爆裂技能“闪光圆盘”可称得上全从魔最实用的爆裂技能之一，具体效果是变成光剑围绕阿娜丝高速旋转（数了一下有32Hit），可谓集护身+输出+AOE于一身的神技。而且SP消耗低，可连续使用。而且最重要的一点是，招式发动的过程中它会处于完全无敌的状态，不像其他从魔那样有被打断的风险。即使阿娜丝在敌人堆里被打飞了也能持续运作。所以无论清扫杂兵还是配合阿娜丝打BOSS都非常出色。

装备推荐“ヴラドの纹章”或者“ダ-ンスレイヴ”，前者是永动机，而后者是将输出最大化，但

是从魔会变得很脆，容易倒。如果要想兼顾生存和保证输出也可以换“银の弾丸”（会心率提升50%，但受到的所有伤害增加15点）。遇到防御力超高很难打出伤害的敌人时（比如斗技场的真・最终BOSS），可以配“ハヴエルハンマ–”来追求固定伤害。

マインボマ–

被打死的时候会自爆，爆裂技能是自爆，刚入手时是最废的从魔之一。但经过后期调教可以变得很实用。

マインボマ–等级练满之后自带“高速修复3”的技能，如果再给它配上死亡后复活时间减少50%的装备“メビウスリング”，复活时间大概只需17秒。升级能学会的技能里面首选“主への忠诚”，可以让从魔死亡后能给阿娜丝回血，其余的技能推荐“效果时间延长”和“属性攻击力上升”增强威力。值得一提的是“主への忠诚”等技能是团队技能，对同组的从魔全部有效，而且效果能够叠加。所以跟有相同技能的从魔一起组队可以将效果最大发挥。

这样搭配意味着你每隔17秒就能扔一发既能炸人又能造成持续伤害区域，又能给自己回血的流氓手雷。加上マインボマ–即使被打死都能自爆，并且爆炸很容易给敌人，甚至BOSS造成倒地硬直。虽然输出依然难成大器，但是队里常备一只你会发现用处很大。特别是当所有回血系的从魔都挂了还没来得及复活，而阿娜丝又正好血量见底的时候，它会成为你紧急救命最佳手段。

ブレ–ダ–ソウル/メイサ–ソウル

游戏初期就标配的近战型从魔，可以一直用到游戏末期的强力从魔。特别后期打最终BOSS之类难以靠近的BOSS有非常重要的作用。两个品种招式各有特色，爆裂技能都是直接靠近锁定的目标并施以连续斩击，但是对移动速度快的目标很容易打空。后期升级之后爆裂技能的范围提升，对清扫杂兵也有一定的效果。最大的缺点就是容易被后期的BOSS打趴，经常出现刚召唤出来还没施展完一次爆裂技能就被BOSS打趴随后被各种手段虐死的情况。所以装备推荐“精灵之盾”或者“ディタ–の衣”，以保证它们能安定输出优先。

トイ・センチネル/トイ・トル–プ

另一个种类的近战型从魔，如果单论爆裂技能的话，比起上面两只ソウル系个人认为它们更适合打单个目标。而トイ・トル–プ又比トイ・センチネル更实用一些。

它们最大的特色是爆裂技能单发消耗SP很少，而且连按发动指令可以连续使用直到SP用完为止。トイ・センチネル是靠近敌人之后进行斩击，攻击范围比ソウル系稍微逊色一些，但是胜在行动更迅速，不容易落空。而トイ・トル–プ是4只一组的从魔，爆裂技能是直接从锁定的敌人头顶落下进行攻击，是少数不用担心被打断的技能，更不用担心攻击落空，因此可以跟メテオボマ–一样配装备“ダ–ンスレイヴ”将输出最大化，或者配“ハヴエルハンマ–”追求固定伤害。

阿娜丝使用“ハ–メルンの笛”战术的时候，トイ・トル–プ是个人的首选从魔之一。

ラウネ–

游戏中为数不多的纯回复型从魔，登场触发的技能会给阿娜丝回复，而爆裂技能则是连从魔在内全部队友一起回复。可以说是最直接最有效的回复系角色，必备不解释。不过缺点是太脆，很容易被打倒。还好AI本身也很聪明，一般不会冲到敌人堆里面。装备推荐装有降低仇恨效果的“妖魔の香水”，或者能够加快复活速度的“メビウスリング”。技能推荐学加快SP回复速度的。

プロミ–

法系的从魔，法系的普通攻击本身就很凶残，对付像伯爵之类有护身技能的BOSS效果很出众，一般也不会轻易被杂兵敌人围攻，虽说一旦被攻击也死得很快就是了。这类从魔在游戏中前期（因为后期基本不用）我比较倾向于装“银の弾丸”，被伤害加15点但是会心率加50%。这个装备可以将它们的输出进一步扩大化。

不过它最大的缺点是爆裂技能是近距离的小范围技，不怎么适合法系从魔的定位，所以爆裂技能基本上可以不用。

ウォルフ

游戏中前期的强力从魔，爆裂技能是全体攻击——它会高速地撞击在场的所有敌人，并且附带麻痹效果，可谓攻击+封锁一体的超实用技能。升级的时候推荐加强SP回复速度以及SP总量，装备推荐放“ピンクダイヤ”加快SP回复速度，其次增加攻击力。这样在前期混战的时候就有超一流的表现。不过缺点到后期也会逐渐表露出来……单体输出太低，对BOSS战也显得很无力。所以一般只会在杂兵战中使用。

阿娜丝后期推荐配装

常规战术

ダ–ンスレイヴ+精灵の盾+赤兔の腕轮+ピンクダイヤ

各种跑地图做委托推荐的装备组合。能无视所有异常状态的精灵の盾是任何配装都必备的，而且得益于这件装备，ダ–ンスレイヴ带来的负面效果也能抵消掉，因此这两件装备可以说是绝配。赤兔の腕轮是能加快移动速度，适合跑地图。ピンクダイヤ则为阿娜丝保证了SP供应。总得来说可谓各个方面都有兼顾。如果要加强一下输出，可以将ピンクダイヤ换成ハヴエルハンマ–之类的武器。

魔笛战术

ハ–メルンの笛+藁人形+精灵の盾+赤兔の腕轮

装备“ハ–メルンの笛”之后，阿娜丝本人便无法进行攻击（甚至不能发动变身），完全要靠从魔去作战了。在游戏中，从魔被重新召唤出来之后SP会全部回满的，所以魔笛战术的核心就是让从魔出来之后疯狂发动爆裂技能，然后通过切换队伍重新召唤给它们回复SP，如此反复。因为“ハ–メルンの笛”的效果阿娜丝每秒能回复5SP，因此基本上是用不完的。阿娜丝只要安心站在远处下指令即可。只要从魔培育得当（具体可参考上文），这个战术甚至会比亲自出手更高效率。而藁人形的作用则是提升阿娜丝的防御力，虽说代价是装备者的攻击力下降99%，不过反正自己也不出手，就没所谓了。

斗技场最终课题攻略

游戏真正最强的敌人其实在斗技场的最后一个课题“深渊ヨリ现レシモノ”。这个课题中的BOSS虽然只是杂兵的外形，但拥有随便秒杀Lv15的从魔以及堆满防御力的阿娜丝的实力，不仅如此，防御力和血量非常高，还会经常给自己附加各种能力加强的Buff。根据BOSS的血量，场地内会出现多批杂兵增员，特别是后面出现的杂兵数量和种类都非常恶心。而且最麻烦的在于这个任务限时7分30秒，就算你能小心翼翼活下来，输出如果不够的话还是无法完成任务。

常规的打法要先去培养一支Lv15的以スティ-ルハデス为首的精锐部队，并且给它们都装上“超耐性の印”或者“技能强化の印”等提高输出，比较耗时间。如果懒一点的话我推荐用魔笛战术，从魔选スティ-ルハデス、トイ・トル-プ、ラウネ-和メテオボマ-，其中トイ・トル-プ最好装ハヴェルハンマ-提高固定伤害。第二组最好再有一只自爆回复型的マインボマ-，这样Lv10的配置能勉强打过去（真的很勉强）。

上面所说的都是比较没效率的“常规”打法。这里特别介绍一种极端但是高效的方法。首先是要准备一只带恶梦因子的スティ-ルハデス，装备配“ヴラドの纹章”。阿娜丝自身则装备1个“ブ-メラン”（提升远程攻击的诱导），其余3格装备“ハヴェルハンマ-”（也可以用其他极端的加攻装备代替），额外附加的攻击力越高越好，装备附加的攻击力足不足够决定了这场战斗能否速杀BOSS。剩下的可以准备一只ラウネ-进行回血。剩下的空位可随意，个人推荐メテオボマ-和ウッドゴレム。从魔的等级如果有Lv15会稳定很多，即使没有，Lv10也可以一战。

战斗开场之后马上召唤スティ-ルハデス出来并且发动爆裂技能，因为装了“ヴラドの纹章”所以可以连发，阿娜丝本体可以用血剑给スティ-ルハデス制造机会，或者召唤メテオボマ-出来增加输出，BOSS前期的攻击秒不了人的不用担心。スティ-ルハデス发动大概3次爆裂技能并配合其他从魔的助攻就能蓄满变身槽，此时马上变身成噩梦形态，接着就是考验你连按手速的时候了。如果装备附加的攻击力足够，BOSS身上每次跳出来的伤害有100以上的话，完全可以在变身结束之前将BOSS斩杀，但如果没有，变身结束或者快要结束的时候请马上拉开距离，并且绕场跑回避BOSS的攻击，等スティ-ルハデス和其他从魔重新复活。スティ-ルハデス复活之后马上让它再次发动爆裂技能，或者让メテオボマ-清扫杂兵——用这两个方法重新积蓄变身槽。成功发动第二次变身的话便有机会获胜。

讨伐系委托相关

在系统部分里介绍过，夜委托主要分成三大类，其中数量最多的便是讨伐系的委托。学习完相关技能后阿娜丝最多一次能接三个夜委托、一个昼委托，最理想的便是一次出击完成4个任务。

下表会列出各种类型的邪妖的出没地点，方便玩家完成讨伐系的委托，当然这些出没区域也不是绝对的，仅供参考。



邪妖种类	出没区域
妖精系	旧伯爵邸、游园地・大壶广场
小恶魔系	旧伯爵邸、歌剧场、运河・美术馆前
ボム系	游园地
ゴレム系	旧伯爵邸、职人区、中央喷水广场
猫系	旧伯爵邸
玩具の兵队系	游园地
多脚系	旧伯爵邸、游园地、美术馆・中央展示室
シャドウ系	中央喷水广场、旧伯爵邸
人形系	歌剧场、城迹・宫殿前
狼系	地下铁线、游园地・大壶广场、美术馆・中央展示室
雕刻系	美术馆・中央展示室
ガ－ゴイル	圣柜船・忠诚の间；丽华の间

奖杯攻略

奖杯总数	49		
铜杯	38	银杯	8
金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约 20~30 小时

在线奖杯	0
最少通过关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

白金路线

由于本作没有会错过的奖杯，所以正常进行流程即可，流程中有些选项虽然会影响到琉莉蒂斯的好感度，但不用在意，因为最后都可以调整的。游戏中最繁琐的奖杯是完成300次委托任务“岛の何でも屋”，在不影响正常攻略流程的前提下应尽可能完成委托任务。另外，派遣交易商人走遍全区域的“世界の交易王”奖杯也要注意一边攻略游戏一边刷，不然后面会刷得很痛苦。完成全部主线并达成真结局之后，就可以开始完成剩下需要刷的奖杯，或者培养更强的从魔去挑战斗技场。斗技场只有最后一个算比较难的，具体方法可参照上文。

よるのないくに 白金
取得条件：取得其他全部奖杯

世を忧う夜 铜杯
取得条件：击倒ル-ドゲ-ト

狂い咲く茨 铜杯
取得条件：击倒苍血华龙

纯血の淑女 铜杯
取得条件：击倒ミストラル

无邪气な游具 铜杯
取得条件：击倒苍血铁骑カル-セル

孤高の奏者 铜杯
取得条件：击倒クリストフォロス

歌剧场の主 铜杯
取得条件：击倒苍血伯爵ロジエ

ひとつの结末 银杯
取得条件：通关一次，达成任意结局即可

清らかな死神 铜杯
取得条件：击倒苍血の乙女ミレイア

ただいま！ 金杯
取得条件：达成真结局

重厚なる岩壁 铜杯
取得条件：击倒苍血巨岩龙マブラス

初召唤 铜杯
取得条件：第一次召唤从魔

名を呼ぶ者 铜杯
取得条件：击倒コ-リン

サマナ- 铜杯
取得条件：召唤100次从魔

阿吽の呼吸（铜杯）
取得条件：召唤1000次从魔
奖杯说明：通关并打完斗技场后仍未解锁的话，可以装备“ハ-メルンの笛”进入任意地图，不停地重复“换组→召唤→换组”直到解锁为止。

初命令（铜杯）
取得条件：第一次对从魔下达指令

行ってこい!（铜杯）
取得条件：对从魔下达100次指令

司令官（铜杯）
取得条件：对从魔下达1000次指令

初アクチュアライズ（铜杯）
取得条件：第一次使用依代召唤从魔

依代マイスター（铜杯）
取得条件：使用依代召唤出40只从魔

アクチュアライザ-!（铜杯）
取得条件：使用依代召唤出80只从魔

初交易（铜杯）
取得条件：利用交易商人完成一次派遣交易

交易好き（铜杯）
取得条件：走完1/2的交易区域

世界の交易王（银杯）
取得条件：走完全部交易区域
奖杯说明：每个区域只需去一次即可，不要求道具列表全开。

初依赖（铜杯）
取得条件：第一次完成委托任务

おひとよし（铜杯）
取得条件：完成100个委托任务

岛の何でも屋（银杯）
取得条件：完成300个委托任务
奖杯说明：可参考前文的讨伐系委托相关。

初斗技场クリア（铜杯）
取得条件：完成一次斗技场挑战

バトルフリ-ク（铜杯）
取得条件：完成一半斗技场挑战

斗技场の霸者（金杯）
取得条件：完成全部斗技场挑战

从魔コレクタ-（铜杯）
取得条件：收集到一半以上的从魔

从魔爱好家（铜杯）
取得条件：收集齐全部从魔
奖杯说明：取得No.003号依代“赤珊瑚”需要派遣“交易商人”到右下角的交易区域“オセアニア”获得。

アイテム收集家（铜杯）
取得条件：收集到一半以上的道具

アイテムマニア（银杯）
取得条件：收集到全部道具

チェイン初心者（铜杯）
取得条件：达成100连击

チェイン玄人（铜杯）
取得条件：达成300连击

チェインマスタ-（银杯）
取得条件：达成500连击
奖杯说明：直接打斗技场的课题“チェインをつなげ！”，再给阿娜丝配一个兔子变身即可轻松达成。

邪妖ハンタ-（铜杯）
取得条件：打倒100匹邪妖

邪妖スレイヤ-（铜杯）
取得条件：打倒1000匹邪妖

万の邪妖を狩りし者（银杯）
取得条件：打倒10000匹邪妖

炼狱の炎鬼（铜杯）
取得条件：变身成恶魔形态

天真の月兔（铜杯）
取得条件：变身成兔形态

梦幻の术士（铜杯）
取得条件：变身成幻影形态

铁壁の骑兵（铜杯）
取得条件：变身成装甲形态

常夜の女王（铜杯）
取得条件：变身成噩梦形态
奖杯说明：一周目通关之后，苏醒从魔时有30%几率变为噩梦因子，通过配置队伍实现噩梦变身即可。

魔笛（铜杯）
取得条件：装备“ハ-メルンの笛”打通迷宫
奖杯说明：“ハ-メルンの笛”虽然负面效果是阿娜丝不能攻击，但本身是很不错的一件道具，只要从魔给力打任意关卡都没问题，具体可参照“阿娜丝后期推荐配装”部分。

美人薄命?（铜杯）
取得条件：装备“ガラスの刃”打通迷宫
奖杯说明：“ガラスの刃”的负面效果是所有攻击即死，因此推荐打最低难度的关卡“旧伯爵邸”，击倒苍血华龙即可。另外从配装的角度考虑，这个奖杯可跟“魔笛”一并完成。

赖れる仲间（银杯）
取得条件：任意从魔等级达到LV10

最强エ-ジェント（银杯）
取得条件：阿娜丝的等级达到Lv11
奖杯说明：需要通关第一周目之后才会解锁Lv11。





从《真·三国无双3 帝国》开始，“《无双 帝国》系列”也不知不觉在十多年间推出了8部作品。上一作《真·三国无双7 帝国》可谓系列最低点，恶评如潮，而这次的《战国无双4 帝国》称得上是拨乱反正的一作，让系列的口碑再次回到应有的高度。简单地说，《战国无双4 帝国》是以《战国无双4-Ⅱ》为蓝本，加入光荣最得意的策略要素后的产物。如果你对这个系列还没有什么了解，这将是很值得一玩的作品。

文 纱迦　美编 心の永恒

PS4	PS3	PSV	
战国无双4 帝国		Koei Tecmo	动作
战国无双4 Empires			日版
2015年9月17日	本地1~2人		对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4/PS3：6480日元、PSV：5554日元			无对应周边

模式和动作

和《真·三国无双7 帝国》不同的是，本作中玩家只能扮演大名，无法以部下或浪人的身分来进行游戏。

游戏模式

本作的主要游戏模式就是争霸演武和创世演武。争霸演武可以理解为是史实剧本，不算DLC和特典的话一共有6个剧本。争霸演武中玩家不能对既有势力进行干涉，相对的这个模式中也收录了更多的历史事件。争霸演武中每个势力初始都默认有一个野望，即短期目标。在达成野望之后就算通关了，玩家也可以选择继续游戏直至天下统一。



创世演武则可以理解为假想模式，尽管它的剧本和争霸演武是一样的，但玩家可以自由编辑各个势力的构成，还可以选择完全空白的日本地图来开始新游戏。不过创世演武中每个势力初期最大只能拥有15个城池，想通过剧本编辑来一战通关是不行的。

除了两个主要的游戏模式外，另一个重要模式是宝物库。在这里可以查看已经打出来的历史事件、武将资料以及音乐。历史事件可以自由更改角色欣赏，此外也可以用来确认相关奖杯的进度。

新游戏设定

无论是争霸演武还是创世演武，在开始新游戏时都会有一个设定界面，它将极大地影响游戏进程。下面就分别解说一下。

难易度：共分4个级别，やさしい为最简单，地狱为最难。本作没有难度相关的奖杯，想快速白金的人直接选择最简单即可。

データ引继ぎ：是否继承此前游戏的数据。主要是居城和政略命令的解锁，あり为是，なし为否。

新武将：设定新武将的出现方式。入替あり为新武将可能取代史实角色出现，入替なし则不会取代，选择未登场的话新武将不会出现。

女性武将：本作中除了女性无双武将外，还有大量内设的女性武将，这些角色都是历史上存在的，但在游戏中只能算是大众脸。大家可以根据自己的喜好来决定是否允许她们出现。

武将死亡：ありう为允许，なし为不允许。不允许的话，在抓到俘虏的时候就不会有处断的选项，另外也不会出现病死老死的例子。但通过政略命令中的暗杀，依然可以干掉敌方武将。



操作列表

操作	PS4键位	PS3键位	PSV键位
防御/构移动/受身	L1	L1	L
通常攻击	□	□	□
神速攻击	△	△	△
影技	攻击命中后×	攻击命中后×	攻击命中后×
踏步	L1+×	L1+×	L+×
特殊技	R1	R1	R
影技回避	受到攻击时×	受到攻击时×	受到攻击时×
无双奥义	○	○	○
无双秘奥义	红血时○	红血时○	红血时○
无双极意	练技槽最大时R3	练技槽最大时R3	练技槽最大时点击屏幕
无双奥义・皆传	无双极意中○	无双极意中○	无双极意中○

关于每名武将的招式表，可以在战斗中随时暂停后查看。

服部半藏、女忍者、风魔小太郎、宁宁这4名角色可以进行二段跳，以通过其他角色无法通过的忍道。

当我方武将进入气绝状态时，连打L1/L、R1/R、×、○、□、△键可加快恢复速度。

战斗画面



1.敌将名字及体力情况　2.连击数　3.当前作战方针
4.当前操作角色状态。头像左下为练技槽、左上为练技数，右侧分别是体力槽和无双槽
5.当前发动的战场策　6.士气槽、剩余时间及战场地图
7.当前据点的敌人配置　8.当前触发任务的相关情报　9.击破数

攻击动作

本作的攻击动作分为4种，除了连按□键使用的通常攻击外，依然可以使用蓄力攻击、神速攻击以及特殊技这三种攻击方式。武将的动作类型可分为通常攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型以特殊技型。通常攻击型的武将最多可以进行12段的通常攻击，蓄力攻击型武将的蓄力攻击可以进行3段派生，而特殊技型武将则可以使用多种不同的特殊技。

蓄力攻击

俗称C技，可以说是“《无双》系列”的象征，早期也有被翻译为聚气动作的。在□键起手的特定通常攻击后按△键便可使用。C技通常会根据□键的输入次数来命名，比如□△被称为C2，不过按△是神速攻击，所以不存在C1。不同动作类型的武将可使用C技的种类和性能有所不同，通常攻击型武将可以使用C2～C9；神速攻击型、特殊技型武将虽然只能使用C2～C5，但部分C技会有两段派生；蓄力攻击型的武将也只能使用C2～C5，但每个C技都有三段派生。

神速攻击



按△键起手，在特定攻击后按□键则可使用出作为收招的神速强攻击。神速攻击在不同攻击次数下可以派生出不同的神速强攻击，神速攻击型的武将可以派生出8种神速强攻击，而另外三种动作类型的武将只能派生出6种神速强攻击。神速攻击范围广、速度快，是对付杂兵的利器，只是通常对武将无效。

练技槽

从3代开始加入的练技槽主要关系到影技和无双极意，是相当有用的系统。

影技

消耗一格练技槽即可使用影技，用途则分为攻击与回避两种。在攻击时按×键使用影技可以使防御中的敌人破防，在连续的攻击动作中使用影技则可以取消出招硬直，利用前移的特性对浮空的敌人进行追打。而在受到攻击时，按×键则可以使出影技回避从敌人的连续攻击中有效脱离。

无双极意

当武将积蓄满5格练技槽后，按下R3键便可发动“无双极意”，发动后练技槽会徐徐减少，清零后“无双极意”状态便会解除。在该状态中，玩家控制武将会触发全身无敌状态，攻击速度与攻击范围都会得到大幅强化，并且招式会带有该武将的得意属性。在“无双极意”中按○键发动大威力的“无双奥义・皆传”，不过在发动后会自动解除“无双极意”状态。注意发动无双极意并不会额外补满无双槽。

无双奥义

无双奥义需要消耗1条无双槽才可发动，在攻击敌人或受到攻击时都会积蓄无双槽，而在未满一条的状态下按○键也可以主动积蓄无双槽。无双奥义大致可以分为以下4种：。

无双奥义：通常状态发动的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：红血状态下发动的无双，自带红莲效果。



无双最终奥义：即协力奥义，我方两名武将相邻，身上出现红色电流效果时可发动。

无双奥义・皆传：“无双极意”状态下发动的最强无双，攻击方式会发生变化，使用后会清空所有练技槽。

杀阵

杀阵可以说是对武将使用的终结技，有3种触发方法。最简单的方法是在敌方武将体力较低并且气绝的情况下根据提示按△键发动，绝大部分武将的C3都是不二之选；第二种则是在敌人攻击的瞬间，按L1键/L键弹反敌人攻击后发动；最后一种需要通过特定防反特殊技触发，只有部分武将才能使用。

政略解说

本作的政略部分被称为居城内政，大名、军师、奉行住在同一座城池内，管理和推动自势力的发展壮大。不管玩家拥有多大地盘，政略部分始终只能看到一个城池，只是城池可以进行扩建。

季节

政略部分主要是靠下达政略命令来进行的，游戏中是按季度来进行的，即每年有 4 次机会。游戏初期自势力每季度只有 1 次命令，随着名声的增加，命令回数最大可以增加到 5 次，具体如下表所示：

命令回数	必要名声值
1	初期即有
2	200
3	500
4	1500
5	3000



春季是一年的开始，玩家要在这个时候指派奉行人选。春夏秋冬 4 个季节根据势力的总商业值和开发奉行的相性，均可获得金钱收入。兵粮则只能在秋季获得，数量受势力的总石高值和开发奉行的相性影响。冬季北方地区有可能出现大雪，导致部分地区无法开战。

奉行

本作的政略指令是通过大名、军师、奉行来执行的，其中最主要的是奉行。每年春天的时候，玩家需要指派奉行，居城中的每个房间最多可以拥有两个奉行，不同的房间代表不同的含义，共有开发、军备、人事、交涉、计略 5 种。高级居城还有特殊房间，不过就是以上 5 种之一的加强版，效果是新任命的奉行会触发能力上升的特殊事件。

奉行的选择十分重要，他会提出有利于势力发展的各项提案。而根据奉行的能力等多方面资料，提案的效果会有较大程度的波动。下面就让我们来看看奉行相关的多项资料。

能力

每名武将都有采配、智谋、政治这 3 项数据，以 10 个格子来表示高低。能力可以通过武将之间的指导来提高，十分简单。根据奉行负责的工作性质及其对应的数值，执行对应政略命令时的效果会有高下之分。具体对应情况如下：



工作	必要能力	对应政略命令	提案类型
开发	政治（大影响）、智谋	商业、石高上升	开垦、投资、征收等
军备	采配	兵力回复	征兵、阵形训练、普请等
人事	智谋（大影响）、政治	忠诚上升	登用、褒美、指导等
交涉	政治（大影响）、智谋	名声上升	同盟、交易等
计略	智谋	计略值上升	战场策、军议、内应等

调子

调子也就是状态。在选择奉行时你会看到每名武将头上都有或上或下的箭头，这就是调子。最好的状态是蓝色笔直往上，最差的状态是红色垂直向下。调子会极大影响提案的效果，一名武将长时间担任奉行的话调子就会不断下降，解任之后调子会慢慢回复。不过调子可以通过政略命令中的交流来提升，而且一次能提升两个。只不过在初期命令数不够的情况下有点捉襟见肘。



相性

游戏中为每名武将都设定了相性，相性用表情符号来表示，分为好（笑脸）、坏（愤怒）和一般（无表情）这 3 种。相性好的两名武将放在同一房间的话，每月收入会提升，如果相性不好的话则每月收入就会减少。相性是一种固有数值，无法调整，不过将两人凑为亲友、夫妇之类的人际关系后可以将相性固定为好。

政略

在武将情报界面中有政略这一项，后面以开发、军备等的图标表现。有图标表明，该武将在这一方面能提出特殊的政略命令。将其设定为对应的奉行时就有几率给出提案。不满足独特政略的情报下，武将会随机提案。有关政略命令的说明，请参见下文。

政略命令



奉行每季度最多提出两个提案（即政略命令），执行的话只消耗 1 次命令回数。玩家也可以控制大名来直接选择想要执行的政略命令，但每条命令都要消耗 1 次命令回数。军师则会在命令回数的限制内随机执行提案。

政略命令可以分为 3 类，第一类是基本政略命令，即玩家初始即可选择的政略命令，此类政略命令可以由任何人提出；第二类是泛用政略命令，需要拥有该命令的武将担任对应的奉行后随机提出，一旦采纳后即可通过大名直接选择；第三类是专用政略命令，同样需要拥有该命令的武将担任对应的奉行后随机提出，但即使采纳也无法通过大名直接选择，此类命令会以红色表示。

每个政略命令被奉行首次提出时，命令上会显示 NEW。如果是一二类的话，当玩家执行之后，就会被收录到大名可选择的政略命令之内。如果玩家在开始新游戏时选择继承数据，那么此前游戏中已解锁的政略命令也会全部继承过来，十分方便。而以红色表示的第三类命令，即使玩家执行过，也无法通过大名来直接选择，当然也不能继承。这些命令都是相当强力的，例

如让全部城池石高上升的全领开垦、让全部城池商业上升的乐市乐座。

每位武将能够提出的政略命令会在武将情报中特别注明，将其任命于对应的奉行时即有几率提出，注意部分命令还需要自势力拥有的城池数量达到一定以上才会被奉行提出。例如上面提到的全领开垦和乐市乐座就需要达到 8 座，而要求最高的全武将切替、本阵奇袭、骑马铁炮突击则需要 15 座。如果想提高武将提出专用政略的几率，可以将两个都具有该政略的武将放到对应的房间里。



全政略命令一览

开发

名称	说明	费用	种类	备注
开垦・小	选择城的石高提升50+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	100	基本	效果补正数值：政治100
开垦・大	选择城的石高提升100+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	200	泛用	效果补正数值：政治200，需要城数：5
投资・小	选择城的商业提升50+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	100	基本	效果补正数值：智谋40、政治60
投资・大	选择城的商业提升100+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	200	泛用	效果补正数值：智谋80、政治120，需要城数：5
金征收	获得金500，名声下降	–	泛用	–
兵粮征收	获得兵粮5000，名声下降	–	泛用	–
全领开垦	自势力所有城的石高提升50+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	800	专用	效果补正数值：政治100，需要城数：8
乐市乐座	自势力所有城的石商业提升30+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	800	专用	效果补正数值：智谋40、政治60，需要城数：8
视察	名声上升	100	泛用	–
大征收	获得金50+提案奉行各能力×（效果补正数值）%、兵粮500+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	–	专用	效果补正数值：政治100，需要城数：5
德政令	名声上升60+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	200	专用	效果补正数值：政治200，需要城数：5
银山采掘	获得金400+提案奉行各能力×（效果补正数值）%+随机值	100	泛用	自势力需有银山，效果补正数值：政治100
金山采掘	获得金650+提案奉行各能力×（效果补正数值）%+随机值	100	泛用	自势力需有金山，效果补正数值：政治100
建设	改建居城	不定	–	不占用命令回数，需要城数：不定

军备

名称	说明	费用	种类	备注
征兵・小	兵力回复1000+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	200	基本	效果补正数值：采配1000
征兵・大	兵力回复2000+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	400	泛用	效果补正数值：采配2000，需要城数：5
普请・小	所选城的防御提升50+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	基本	100	效果补正数值：采配50、政治50
普请・大	所选城的防御提升100+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	200	泛用	效果补正数值：采配100、政治100，需要城数：5
伤兵回复	全武将的兵力回复200	–	泛用	自势力需要有温泉
全军征兵	全武将的兵力回复1500+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	1000	专用	效果补正数值：采配1000，需要城数：8
模拟合战	随机获得2～4个阵形	800	专用	需要城数：8
军役免除	全武将的兵力减少10%，名声上升	–	专用	需要城数：5
全城普请	自势力所有城的防御提升75+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	500	专用	效果补正数值：采配75、政治75，需要城数：8

注：战场工作部分的军备指令将在后面专门介绍。



人事

名称	说明	费用	种类	备注
交流	指定两名武将的友好度和调子上升	–	基本	效果补正数值：采配1000
登用	登用1名在野武将	200	基本	有失败可能
追放	解雇1名配下的武将	–	基本	不消耗命令回数
褒美・金	对象武将的忠诚增加20	100	基本	效果补正数值：采配100、政治100，需要城数：5
褒美・兵粮	对象武将的忠诚增加20	兵粮300	基本	自势力需要有温泉
褒美・军马	通过赏赐军马让对象武将的忠诚增加20	100	基本	效果补正数值：采配1000，需要城数：8
褒美・茶器	对象武将的忠诚增加20	–	泛用	自势力需要有陶艺
指导・采配	接受指导的武将采配+1（最大+2）	–	泛用	需要城数：5
指导・智谋	接受指导的武将智谋+1（最大+2）	–	泛用	需要城数：5
指导・政治	接受指导的政治采配+1（最大+2）	–	泛用	需要城数：5
劝诱	随机登用1名在野武将	200	泛用	需要城数：5
赤心劝诱	随机登用2～4名个在野武将	500	专用	自势力需要有小京都，需要城数：8

交涉

名称	说明	费用	种类	备注
短期同盟	与其他势力结成4回合的同盟	200	基本	可以和同盟国进行交易或共斗依赖
长期同盟	与其他势力结成8回合的同盟	300	泛用	可以和同盟国进行交易或共斗依赖
交易	和同盟国进行交易来获得金钱	—	基本	效果补正数值：智谋40、政治60
官位奏请	向朝廷申请官位来提高名声	300	泛用	自势力需要有朝廷
朝廷献上	向朝廷申请官位来提高名声	500	泛用	自势力需要有小京都
同盟破弃	撕毁和同盟国的盟约	—	基本	–
贸易	和外国进行交易来获得金钱	—	泛用	自势力需要有交易港
共斗依赖	向同盟势力申请援军，当回合的战斗有效	200	泛用	效果补正数值：智谋40、政治60，需要城数：8
よろず屋	进入商店	–	基本	不消耗命令回数
值引卖买	进入商店，军马的价格下降20%	–	专用	不消耗命令回数

计略

名称	说明	费用	种类	备注
军议	计略值增加20+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	100	基本	效果补正数值：智谋100
内应	让其他势力的1名武将在当回合的战斗中叛变	500	泛用	有失败可能
破坏工作	其他势力的指定城的防御下降100+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	200	基本	效果补正数值：智谋200
流言	其他势力的指定城的全部武将忠诚度下降10+提案奉行各能力×（效果补正数值）%	200	泛用	效果补正数值：智谋100，效果会受对象武将的智谋值而变动
扇动	其他势力的指定城的全部武将兵力下降[10+提案奉行各能力×（效果补正数值）%]%	800	泛用	效果补正数值：智谋100
引拔	挖走其他势力的1名指定武将	400	泛用	有失败可能
同盟不和	破坏其他两个势力之间的同盟	500	专用	自势力需要有陶艺
暗杀	暗杀其他势力的1名指定武将	1000	专用	有失败可能，失败后提案武将的兵力下降

注：战场计略部分的计略指令将在后文介绍。

居城相关

大名选择开发中的建设，即可进行居城建设。居城建设不消耗命令回数，只消耗金钱，另外对自势力拥有的城池数量有一定要求。游戏中一共有11种居城可以建设，居城变大的好处是房间变多，等于说可以安排的奉行也会变多，变相提高了每月的发展。5种最终居城各有所长，可根据实际情况来选择，注意建设了高级居城后还可以退回去建设，只要你的钱够。

自势力数据中，最有用的就是石高和商业，前者影响秋天米的收入，后者影响每月金钱的收入。石高和商业的数值即等于自势力旗下所有城的石高和商业之和，因此全领开垦、乐市乐座这样的命令简直无敌了。



政略画面中按L/L1键可以调出居城命令，具体如下。居城命令全部不消耗命令回数，其中包括移动武将这样的重要指令，这使得游戏的策略成分大大下降。

情报：确认各种情报。

任命：任命军师和四天王，或是移动武将。

居城：改变居场的壁纸和旗印。

システム：更改游戏设定。

进行：结束政略部分，进入军略部分。

特产

本作将日本地图分为了40个城，占领所有的城即可通关。实际上这个城就代表着地区，大部分地区都会有一个特产，为玩家带来各种便利。具体的特产表可以查看地图。



特产名	对应地区
金山	5、13、14
银山	21、24
马产地	2、4、11、12、39
忍者之里	3、14、27、28
铁炮锻冶	19、30、40
刀锻冶	7、23、25、33、38
贸易港	26、34
朝廷	22
小京都	15、17、31、36
陶艺	18、37
温泉	1、8、13、16、21、32、35
无特产	6、9、10、20、39

军略介绍

本作默认采用了讨取制，即玩家只要攻下敌大名所在的城，那么即可接收该大名旗下的全部城，为快速通关创造了有利条件。但在高难度下这种打法等于作死。

据点制胜



本作采用了系列一贯的据点制胜论，简单地说就是要以我方据点为基础，逐一攻下相邻的敌方据点，游戏中对此解释为补给线。当攻下与敌本阵相邻的据点后，敌方总大将就会出现，将其击败的话就可以取得胜利。在地图上可以看到敌方势力的颜色分布，如果直接攻击未被孤立的敌方据点，则根本不会显示据点兵力，玩家不可能将其攻下来。

而在防守战时也是一样的，只不过多了一条时间结束时我方获胜。如果有余力的话也可以反扑敌方据点，逼出总大将将其击败。另外本作的防守战不必亲自上阵，如果我方城防御高、兵力足，敌人是攻不下来的。当然高难度下敌人几乎是必定能攻下的。

兵力上限

在查看武将情报时你会看到身分这一栏，身分共有7级，从上到下依次是大名、军师、四天王、家老、部将、侍大将、足轻头。身分主要是影响该武将的兵力上限，通过在政略和战斗中积累勋功值而提升，具体参见下表。

身分	兵力上限
大名	+2000
军师	+1000
四天王	+1000
家老	4500
部将	3000
侍大将	2000
足轻头	1500

军师和四天王与其他身分有些区别。军师是可以随时任命的，四天王需要自势力凑齐4个忠臣后任命。军师和四天王会在原本身分对应的兵力上限+1000，但四天王不能成为军师。

阵形

通过政略命令中的军备，玩家可以获得阵形。每场战斗玩家可以选择一种阵形出战，阵形最大只能保留5个。除了默认的无形阵外，游戏中有9种阵形。9种阵形又可以分成攻击、机动、防御这3类，每类都有3个级别。同级阵形中，攻击克机动，机动克防御，防御克攻击。不同级阵形中，高级阵形无条件克制低级阵形。具体如下表所示：



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

阵形名	类别	获得条件	效果
无形の阵	无形	初期拥有	被其他所有阵形克制
鱼鳞	攻击1级	初期拥有	我方全员攻击力上升
雁行	攻击2级	自势力拥有5座城	我方全员攻击力上升，玩家武将的攻击附加属性效果（小）
锋矢	攻击3级	自势力拥有10座城，特定武将提案	我方全员攻击力上升，玩家武将的攻击附加属性效果（大）
鹤翼	防御1级	初期拥有	我方全员防御力上升
方圆	防御2级	自势力拥有5座城	我方全员防御力上升，且附加体力持续回复效果（小）
偃月	防御3级	自势力拥有10座城，特定武将提案	我方全员防御力上升，且附加体力持续回复效果（大）
长蛇	机动1级	初期拥有	我方全员移动力上升
衡轭	机动2级	自势力拥有5座城	我方全员移动力上升，玩家武将的攻击速度上升（小）
车悬	机动3级	自势力拥有10座城，特定武将提案	我方全员移动力上升，玩家武将的攻击速度上升（大）

战场策

通过政略命令中的军备和计略，玩家可以获得战场策。战场策分为两种，一种是战场工作，这种战场策在选择之后就会于战斗中立刻发动；另一种是战场计略，这种战场策需要选择之后在战斗中暂停游戏后在菜单中手动选择使用，效果一般都很强力。

携带战场策需要消耗一定的战略值，战略值最大为1000，可以通过政略命令计略中的军议来提高。强力的战场策需要特定武将才能提出，不能手动选择，要特别注意。



全战场工作一览

名称	效果
时间延长・壹	合战的制限时间延长1.2倍
时间延长・贰	合战的制限时间延长1.6倍
时间延长・参	合战的制限时间延长2倍
时间短缩・壹	合战的制限时间变为0.8倍
时间短缩・贰	合战的制限时间变为0.65倍
时间短缩・参	合战的制限时间变为0.5倍
补充迟滞・壹	敌武将的补充速度变为90秒
补充迟滞・贰	敌武将的补充速度变为115秒
补充迟滞・参	敌武将的补充速度变为140秒
补充加速・壹	我方武将的补充速度变为45秒
补充加速・贰	我方武将的补充速度变为30秒
补充加速・参	我方武将的补充速度变为15秒
勋功增大・壹	我方全军战后的勋功获得量变为2倍
勋功增大・贰	我方全军战后的勋功获得量变为3倍
勋功增大・参	我方全军战后的勋功获得量变为4倍
练技回复・壹	玩家移动时，练技槽每秒回复10点
练技回复・贰	玩家移动时，练技槽每秒回复20点
练技回复・参	玩家移动时，练技槽每秒回复30点
无双回复・壹	玩家移动时，无双槽每秒回复20点
无双回复・贰	玩家移动时，无双槽每秒回复40点
无双回复・参	玩家移动时，无双槽每秒回复60点
兵力温存・壹	自军兵力的减少量变为0.75倍
兵力温存・贰	自军兵力的减少量变为0.5倍
阵形自在・壹	阵形准备每2秒增加2
阵形自在・贰	阵形准备每2秒增加4
矢弹强化	玩家的矢和铳随机附加属性
味方援军到着	战斗开始后我方援军立即出现
敌援军阻止	敌援军无法参战
全武将切替	可以手动切换控制我方全部武将
本阵奇袭	敌总大将出现时我方奇袭部队出现于敌本阵，敌总大将弱化
钓り野伏	战斗开始后当敌武将进入我方据点时出现我方伏兵，除敌总大将外的敌武将弱化

注：本阵奇袭、钓り野伏为专用命令，需要特定武将才能提出，大名无法直接选择。

全战场计略一览

名称	效果
焙烙兵急袭・壹	炮烙兵出现，敌据点兵力减少量在30秒内变为2倍
焙烙兵急袭・贰	炮烙兵出现，敌据点兵力减少量在60秒内变为2.5倍
忍者队急袭・壹	忍者队出现，敌据点兵力减少量在30秒内变为2倍
忍者队急袭・贰	忍者队出现，敌据点兵力减少量在60秒内变为2.5倍
忍者队急袭・参	忍者队出现，敌据点兵力减少量在90秒内变为3倍
铁炮队急袭・壹	铁炮队出现，敌据点兵力减少量在30秒内变为2倍
铁炮队急袭・贰	铁炮队出现，敌据点兵力减少量在60秒内变为2.5倍
铁炮队急袭・参	铁炮队出现，敌据点兵力减少量在90秒内变为3倍
阴阳师加势・壹	阴阳师出现，敌全体武将在30秒内弱化
阴阳师加势・贰	阴阳师出现，敌全体武将在60秒内弱化
倾奇者加势・壹	倾奇者出现，敌全体武将在30秒内弱化
倾奇者加势・贰	倾奇者出现，敌全体武将在60秒内弱化
骑马队突击・壹	骑马队出现，敌全体武将在30秒内弱化
骑马队突击・贰	骑马队出现，敌全体武将在60秒内弱化
骑马队突击・参	骑马队出现，敌全体武将在90秒内弱化
骑马铁炮突击	骑马铁炮队出现，敌全体武将在90秒内弱化，敌据点兵力减少量在90秒内变为3倍
领民同心・壹	自军兵力的最大值回复15%
领民同心・贰	自军兵力的最大值回复30%
一领具足	自军兵力的最大值回复50%
一齐射击・壹	30秒内，全体敌人的体力不断减少
一齐射击・贰	60秒内，全体敌人的体力不断减少
一齐炮击・壹	30秒内，全体敌人的体力不断减少
一齐炮击・贰	60秒内，全体敌人的体力不断减少
铁壁・壹	30秒内玩家的防御力变为4倍，受到攻击不会出现硬直
铁壁・贰	60秒内玩家的防御力变为8倍，受到攻击不会出现硬直
人马一体・壹	60秒内玩家骑马时攻击力、移动速度、防御力变为1.5倍，练技槽和无双槽不断回复
人马一体・贰	120秒内玩家骑马时攻击力、移动速度、防御力变为2.5倍，练技槽和无双槽不断回复
一击捕缚・壹	60秒内玩家的攻击力、防御力、移动速度变为0.75倍，此状态中敌武将被击破后必定被抓（援军和总大将除外）
一击捕缚・贰	90秒内玩家的攻击力、防御力、移动速度变为0.5倍，此状态中敌武将被击破后必定被抓（援军和总大将除外）
军神喝破	玩家周围的所有敌武将全部弱化
大喝	敌军的阵形变为无形之阵，且60秒内敌军无法再次变化阵形

注：焙烙兵急袭・贰、忍者队急袭・参、铁炮队急袭・参、倾奇者加势・贰、骑马队突击・参、领民同心・贰、一齐射击・贰、一齐炮击・贰、人马一体・贰、一击捕缚・贰、骑马铁炮突击、一领具足、军神喝破、大喝为专用命令，需要特定武将才能提出，大名无法直接选择。



人间关系

“人间关系”是本作强调的重点，实际上就是人际关系。游戏中设计了 7 种人际关系，分别是亲友、夫妇、盟友、好敌手、师弟、宿敌、忠臣。其中最有用的是忠臣，成为忠臣的武将可以解锁对应的最强武器。玩家在战场上只能控制有人间关系的武将。注意本身有血缘关系的武将在人际关系之间会有很多限制，部分人间关系之间也是冲突的。

概述

每种人际关系都分 3 个阶段，累计获得 16 点后进入下一个阶段。但特定阶段还需要触发特殊事件或是战场中的任务，这样才能进入下一阶段。人际关系初步建立后，在武将情报的界面中会显示对象的虚像，正式达成后就会变成实像。一名武将在与另一名武将建立人际关系时，无法与其他武将形成新的人际关系。而建立人际关系后，如果长时间不继续发展的话，人际关系有可能消失。

实际游戏中会出现满足条件也迟迟不触发相关事件或任务的例子，这是因为自势力下武将太多导致 FLAG 满天飞的结果。因此游戏中要想指定两名武将发展人际关系的话宜早不宜迟。

最后，增加点数的共通方法是让两名武将参加同一场战斗，每次可以获得 1 点。这适用于所有的人际关系。



亲友

每位武将最多有 5 名亲友，这是最简单的人际关系。大名没有亲友，取而代之的是忠臣。

第一阶段

行动	点数
两名相性好的武将在同一房间经过一年	3
两名相性好的武将在同一房间经过一季度	1
两名相性差的武将在同一房间经过一年	2
两名相性差的武将在同一房间经过一季度	1
两名相性好的武将参加同一场战斗	4
两名相性差的武将参加同一场战斗	3
两名相性好的武将在战斗中进行救援	4
两名相性差的武将在战斗中进行救援	3
对两名武将进行政略命令：交流	8



处于亲友第一阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：交流时，在居城的武将选择画面中就会发生事件“友情の芽生え”。

第二阶段

行动	点数
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一年	5
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一季度	1
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将参加同一场战斗	10
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将在战斗中进行救援	3

处于亲友第二阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：交流后，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“背を预ける”。

第三阶段

行动	点数
“背を预ける”任务已完成，两名武将在同一房间经过一年	5
“背を预ける”任务已完成，两名武将在同一房间经过一季度	1
“背を预ける”任务已完成，两名武将参加同一场战斗	10
“背を预ける”任务已完成，两名武将在战斗中进行救援	3

处于亲友第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗时，在战斗开始前会发生事件“亲友”。亲友关系正式达成。

夫妇

不用说，这自然是最多玩家关心的问题。夫妇的达成方法和亲友类似，但要麻烦一些，另外就是要双方性别不同。以大名身分想和心仪武将结婚的难度要更大一些，因为没有亲友这个环节。

第一阶段

行动	点数
两人已成为亲友，都不是大名，在同一房间经过一年	5
两人已成为亲友，都不是大名，在同一房间经过一季度	1
一人担任军师经过一年，另一人是大名	5
一人担任军师经过一季度，另一人是大名	1
两人已成为亲友，或其中一人是大名，参加同一场战斗	5
两人已成为亲友，或其中一人是大名，在战斗中进行救援	2
两人已成为亲友，或其中一人是大名，在战斗中进行共斗	1
两人已成为亲友，或其中一人是大名，在战斗中使用协力无双	2
两人进行政略命令：交流，其中一人是大名	8
两人已成为亲友，进行政略命令：交流	10

处于夫妇第一阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：交流后，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“强まる绊”。完成之后进入第二阶段。

第二阶段

行动	点数
完成战场任务“强まる绊”	10

处于夫妇第二阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，战斗后发生事件“告白”。

第三阶段

行动	点数
事件“告白”发生	10

处于夫妇第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“夫妇”。夫妇关系正式达成。



盟友

盟友可以视为亲友的加强版，必须先成为亲友才能再成为盟友，不同之处是每名武将只能有一个盟友。盟友也可以视为夫妇的同性版，因为只有同性武将才能达成盟友关系。大名没有盟友。



第一阶段

行动	点数
两人已成为亲友，在同一房间经过一年	5
两人已成为亲友，在同一房间经过一季度	1
两人已成为亲友，参加同一场战斗	5
两人已成为亲友，在战斗中进行救援	4
两人已成为亲友，在战斗中进行共斗	4
两人已成为亲友，在战斗中使用协力无双	4
两人已成为亲友，进行政略命令：交流	8

第二阶段

行动	点数
完成战场任务“友谊”	10

处于盟友第二阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，在战斗中发生任务“友谊”。战斗后发生事件“亲友を越えて”。

第三阶段

行动	点数
发生事件“亲友を越えて”	10

处于盟友第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“盟友”。盟友关系正式达成。

好敌手

好敌手就是自势力内两名互相竞争的武将。这个应该算是最扑朔迷离的一个人际关系了，它的发生条件是触发战斗中的任务“武を竞う”，即双方争功。至于该任务如何触发，目前没有太好的方法，一般情况下是推荐让两名角色长期同时出阵。好敌手不要求两人事先达成其他人际关系，也不要求性别。



第一阶段

行动	点数
完成战场任务“武を竞う”	10

处于好敌手第一阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，战斗后发生事件“一目置く存在”。

第二阶段

行动	点数
已触发事件“一目置く存在”，在同一房间经过一年	10
已触发事件“一目置く存在”，在同一房间经过一季度	1
已触发事件“一目置く存在”，参加同一场战斗	1
已触发事件“一目置く存在”，采用任意一人的提案	10

处于好敌手第二阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，战斗中发生任务“共斗”。

第三阶段

行动	点数
完成战场任务“共斗”	10

处于好敌手第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，在战斗后就会发生事件“好敌手”。好敌手关系正式达成。

宿敌

宿敌关系是惟一一个要求双方处于不同阵营的人际关系，简单来说就是要用一名武将不断击破另一名武将，同时要满足以下条件：敌武将不是作为援军出现的，而且战后没有抓到他，其所属势力也未灭亡。正常游戏时玩家在后期一般都要面对一个比较大的势力，很容易就会达成宿敌的条件。



第一阶段

行动	点数
玩家操作无双武将，被击破的敌武将非总大将	4
玩家操作非无双武将，被击破的敌武将非总大将	3
玩家操作无双武将，被击破的敌武将是总大将	6
玩家操作非无双武将，被击破的敌武将是总大将	5
玩家以无双奥义击破敌武将	4
玩家以杀阵攻击破敌武将	2

处于宿敌第一阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，战斗后发生事件“敌なれど…”。

第二阶段

行动	点数
完成战场任务“敌なれど…”	10

处于宿敌第二阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，战斗中发生任务“抵抗”。

第三阶段

行动	点数
完成战场任务“抵抗”	10

处于宿敌第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，在战斗后就会发生事件“宿敌”。宿敌关系正式达成。

师弟

日语中的师弟实际上是师徒的意思，师徒关系是比较简单的一种人际关系，因为必须要用到政略命令：指导，基本不会出错。师徒关系不限性别，达成之后其他人际关系基本就不成立了。



第一阶段

行动	点数
两名武将的年龄相差5岁以上，高龄武将指导低龄武将	8
高龄武将指导低龄武将（与年龄无关）	6
两名武将的年龄相差5岁以上，两人在战斗中进行共斗	4
两人在战斗中进行共斗（与年龄无关）	3

处于师徒第一阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：指导时，在居城的武将选择画面中就会发生事件“憧れの存在”。

第二阶段

行动	点数
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一年	10
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一季度	1
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将参加同一场战斗	10
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将之间进行指导	5

处于师徒第二阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：指导后，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“弟子奋斗”。

第三阶段

行动	点数
完成战场任务“弟子奋斗”	10

处于师徒第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“师弟”。

忠臣

这是对攻关帮助最大的人际关系，成为忠臣后大名和武将都会自动解锁秘藏武器。当旗下的忠臣达到 4 个后更可以任命四天王。



第一阶段

行动	点数
对象武将的忠诚度达到90后，采用其提案	4
任命其为军师超过一年	4
任命其为军师超过一季度	1
对象武将的忠诚度达到90后，大名与其参加同场战斗	4
对象武将的忠诚度达到90后，大名与其使用协力无双	5

处于忠臣第一阶段的对象武将，已达到 16 点且累计参加战斗 3 次，在居城的武将选择画面中就会发生事件“期待”。

第二阶段

行动	点数
“期待”事件已发生，且对象武将的忠诚度达到90，采用其提案	5
“期待”事件已发生，任命其为军师超过一年	4
“期待”事件已发生，任命其为军师超过一季度	1
“期待”事件已发生，且对象武将的忠诚度达到90，大名与其参加同场战斗	5
“期待”事件已发生，且对象武将的忠诚度达到90，大名与其使用协力无双	5

处于忠臣第二阶段的对象武将，已达到 16 点，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“忠义”。

第三阶段

行动	点数
完成战场任务“忠义”	10

处于忠臣第三阶段的对象武将，已达到 16 点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“忠臣”。

白金攻略

本作的奖杯严格来说不算很难，但缺少足够资料的话，很容易被全事件、全旗这样的累计型奖杯给卡住。幸好专门志有足够的篇幅，下面就为大家带来白金攻略外加全部的相关资料。

奖杯综述

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

项目	内容
白金难度	3/10
白金所需时间	20小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	7次
有无会错过的成就	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

整个白金之旅不要求难度，因此嫌麻烦的朋友可以果断全程最低难度，如此一来战斗基本没有难度可言。在攻打敌势力时可以直取都城，这样就能一战接管其全部势力。

1. 首先我们建议大家去挑战争霸演武，你需要将争霸演武的全部剧本通关一遍，DLC 剧本不算在内。只要达成初期野望即可通关，之后可以选择不继续统一天下，这样就算通关了一个剧本。根据不同的时期可以选择短期野望能尽快达成的势力，最快的甚至可以一战通关。不过在 6 次争霸演武中，你还需要统一一次天下，建议放到最后来进行。

2. 在争霸演武通关的过程中，不要错过任何已发生的事件，如果遇到有 NEW 的政略命令就果断执行，不要错过。出战时尽量让不同的无双武将出战，以完成各种收集。在最后统一天下的那次通关过程中，你需要达成全部的人际关系，并完成女性相关的各种奖杯。对自己的规划能力没有信心的朋友，也可以在统一天下的过程中多保存几个档，以方便日后来补各种事件。

3. 争霸演武全部搞定后，你还需要在创世演武中通关。这个模式由于可以自由编辑势力，通关是相当简单的一件事情。

4. 最后的阶段就是查漏补缺。一般来说这个时候只剩全事件、全旗、全战场策等奖杯。根据自己的情况来决定是开创世演武重新编辑，还是读取之前争霸演武通关过程中的档。白金就在你的眼前！



真の战国无双



白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



胜利への一步



铜杯

取得条件：初次制压据点



用兵の妙



铜杯

取得条件：初次以连锁的方式制压据点



容赦なき胜者



铜杯

取得条件：在攻下全部据点的形势下赢得战斗胜利



驱け出し指挥官



铜杯

取得条件：初次获得阵形



天下无双の指挥官



银杯

取得条件：一次游戏中获得过所有的阵形

取得方法：要求在一次游戏中获得过所有的阵形，获得即可，不必使用。由于阵形数量较少，补起来不是问题。



驱け出し战术家



铜杯

取得条件：初次获得战场策



天下无双の战术家



银杯

取得条件：一次游戏中获得过所有的战场策

取得方法：由于数量众多，远比全阵形麻烦得多。同样是要求在一次游戏中获得过所有的战场策。这里的战场策仅限能在战斗中使用的，暗杀等只能在政略画面中使用的策略不算在内。根据前文中的全战场工作一览和全战场计略一览这两个表即可确定全部目标，接下来就是逐一排除。基本上战场策只分为能让大名直接生产的和必须等特定武将提案的这两种，为确保万无一失，建议在游戏后期从零开始挨个生产。如果尚有武将没能提案的战场策，就只能选择对应的武将慢慢等了。非专用命令可以考虑换大众脸武将当奉行，有时反而出现几率高。



一骑当千



铜杯

取得条件：1场战斗中玩家控制的武将合计歼敌1000人



连击无双



铜杯

取得条件：达成1000连击



筑城家



铜杯

取得条件：首次建造新的居城



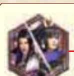
筑城の匠



银杯

取得条件：一次游戏中建造过所有类型的居城

取得方法：要求一次游戏中建造过所有类型的居城。后期钱够的话就只是时间问题了，不过注意初期的居城也包括在内，需要再建一次。

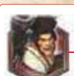


情けは味方

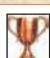


铜杯

取得条件：在不处断一人的情况下完成任意剧本



历史を创る者



铜杯

取得条件：在创世演武作成一个新剧本



新时代の霸者



铜杯

取得条件：创世演武初次通关



新星诞生祝



铜杯

取得条件：新武将作成



战国の霸者



金杯

取得条件：争霸演武全剧本通关



人は城



铜杯

取得条件：争霸演武中自势力的武将数量超过20人



人は石垣



铜杯

取得条件：争霸演武中自势力的武将数量超过50人





人は堀



银杯

取得条件：争霸演武中自势力的武将数量超过100人



五谷丰穰



铜杯

取得条件：将任一地域的石高发展到最大



士魂商才



铜杯

取得条件：将任一地域的商业发展到最大



难攻不落



铜杯

取得条件：将任一地域的防御发展到最大



大きな一步



铜杯

取得条件：首次攻下一个势力



东北一统



铜杯

取得条件：在争霸演武中统一东北地方



北陆一统



铜杯

取得条件：在争霸演武中统一北陆地方



关东一统



铜杯

取得条件：在争霸演武中统一关东地方



中部一统

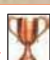


铜杯

取得条件：在争霸演武中统一中部地方

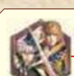


近畿一统



铜杯

取得条件：在争霸演武中统一近畿地方



中国一统

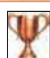


铜杯

取得条件：在争霸演武中统一中国地方



四国一统



铜杯

取得条件：在争霸演武中统一四国地方



九州一统



铜杯

取得条件：在争霸演武中统一九州地方

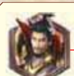


天下人



银杯

取得条件：在争霸演武中首次天下统一



取り合う手



铜杯

取得条件：事件收集率超过25%

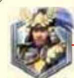


引き合う缘



铜杯

取得条件：事件收集率超过50%



纺がれる历史



银杯

取得条件：事件收集率100%达成

获得条件：详见后面的全事件列表。发生过的事件会自动保存于系统档里，也可以去宝物库里查看。没打出来的事件是空白的，但可以根据位置来判断自己缺少哪些事件。





巡る星々


金杯

取得条件：在将星绘卷中可以使用全部的无双武将

获得条件：无双武将的使用条件是在战场中击败过作为敌方武将的他，或是让他作为我方部队出战并取得胜利。最快的方法是编辑剧本，把差的无双武将编在一个势力然后出去打一战。



背を預ける


铜杯

取得条件：人际关系「亲友」达成



寄り添う者


铜杯

取得条件：人际关系「夫妇」达成



热き绊


铜杯

取得条件：人际关系「盟友」达成



切磋琢磨


铜杯

取得条件：人际关系「好敌手」达成



龙虎相讨つ


铜杯

取得条件：人际关系「宿敌」达成



受け継がれるもの


铜杯

取得条件：人际关系「师弟」达成



尽くす者


铜杯

取得条件：人际关系「忠臣」达成



四天王参上


银杯

取得条件：任命四天王

获得条件：四天王需要自势力凑齐4个忠臣后任命。



旗持兵


铜杯

取得条件：入手第一面旗



旗持大名


铜杯

取得条件：入手50种旗



旗持大将军


银杯

取得条件：入手所有旗

获得方法：DLC和存档联动相关的旗不算在内。旗的入手方法有3种。无双武将的旗，需要在战场上击败他，或是让他作为我方部队出战并取得胜利。大众脸武将的旗，需要在战场上击败拥有其家纹的大众脸武将。另外还有一些旗有特殊条件，具体可以参见后面的表格。如何判断大众脸武将的家纹呢？最简单的方法就是从姓来判断，例如小早川的旗，就需要击破姓小早川的大众脸武将，但击破小早川隆景是不行的，因为他是无双武将。根据这个原则，还是利用编辑剧本的功能，把自己缺的武将编在一个势力中，然后由玩家去击破就可以了。不过由于本作收录了900多名武将，日语不好的朋友要想找到个别姓氏是比较费劲的。



女の城


银杯

取得条件：将所有的奉行都设置为女武将

获得方法：将所有的奉行都设置为女武将，军师可以是男性。居城的房间不能空，也不能每个房间只安排一人。可以建回初始居城，这样只要少数几个妹子就够了。



花ざかり


银杯

取得条件：任命4名女武将成为四天王

获得方法：女性四天王在有详细的忠臣达成条件的情况下不算难。嫌麻烦的话可以建立一个只有女武将的国度，这样四天王就很稳了。



才女


铜杯

取得条件：任命女性武将为军师

全旗一览

旗名	效果	入手方法
无地	无	初期即有
真田幸村	所持金增加30%	击破真田幸村，或带真田幸村出战并取得胜利（真田信行可）
前田庆次	兵粮增加30%	击破前田庆次，或带前田庆次出战并取得胜利（前田利家可）
织田信长	商业增加30%	击破织田信长，或带织田信长出战并取得胜利（阿市可）
明智光秀	石高增加30%	击破明智光秀，或带明智光秀出战并取得胜利（佳拉夏可）
石川五右卫门	兵力增加30%	击破石川五右卫门，或带石川五右卫门出战并取得胜利
上杉谦信	名声增加30%	击破上杉谦信，或带上杉谦信出战并取得胜利（上杉景胜可）
阿国	计略值增加30%	击破阿国，或带阿国出战并取得胜利
くのいち	所持金增加20%、兵粮增加10%	击破くのいち，或带くのいち出战并取得胜利
杂贺孙市	所持金增加20%、商业增加10%	击破杂贺孙市，或带杂贺孙市出战并取得胜利
武田信玄	所持金增加20%、石高增加10%	击破武田信玄，或带武田信玄出战并取得胜利
伊达政宗	所持金增加20%、兵力增加10%	击破伊达政宗，或带伊达政宗出战并取得胜利
浓姬	所持金增加20%、名声增加10%	击破浓姬，或带浓姬出战并取得胜利
服部半藏	所持金增加20%、计略值增加10%	击破服部半藏，或带服部半藏出战并取得胜利
森兰丸	兵粮增加20%、商业增加10%	击破森兰丸，或带森兰丸出战并取得胜利
丰臣秀吉	兵粮增加20%、石高增加10%	击破丰臣秀吉，或带丰臣秀吉出战并取得胜利（宁宁可）
今川义元	兵粮增加20%、兵力增加10%	击破今川义元，或带今川义元出战并取得胜利
本多忠胜	兵粮增加20%、名声增加10%	击破本多忠胜，或带本多忠胜出战并取得胜利（稻姬可）
德川家康	兵粮增加20%、计略值增加10%	击破德川家康，或带德川家康出战并取得胜利
石田三成	商业增加20%、石高增加10%	击破石田三成，或带石田三成出战并取得胜利
浅井长政	商业增加20%、兵力增加10%	击破浅井长政，或带浅井长政出战并取得胜利
岛左近	商业增加20%、名声增加10%	击破岛左近，或带岛左近出战并取得胜利
岛津义弘	商业增加20%、计略值增加10%	击破岛津义弘，或带岛津义弘出战并取得胜利（岛津丰久可）
立花誾千代	石高增加20%、兵力值增加10%	击破立花誾千代，或带立花誾千代出战并取得胜利
直江兼续	石高增加20%、名声增加10%	击破直江兼续，或带直江兼续出战并取得胜利
风魔小太郎	石高增加20%、计略值增加10%	击破风魔小太郎，或带风魔小太郎出战并取得胜利
宫本武藏	兵力增加20%、名声增加10%	击破宫本武藏，或带宫本武藏出战并取得胜利
长宗我部元亲	兵力增加20%、计略值增加10%	击破长宗我部元亲，或带长宗我部元亲出战并取得胜利
佐々木小次郎	名声增加20%、计略值增加10%	击破佐々木小次郎，或带佐々木小次郎出战并取得胜利
柴田胜家	所持金增加10%、兵粮增加20%	击破柴田胜家，或带柴田胜家出战并取得胜利
加藤清正	所持金增加10%、商业增加20%	击破加藤清正，或带加藤清正出战并取得胜利
黑田官兵卫	所持金增加10%、石高增加20%	击破黑田官兵卫，或带黑田官兵卫出战并取得胜利
立花宗茂	所持金增加10%、兵力增加20%	击破立花宗茂，或带立花宗茂出战并取得胜利
甲斐姬	所持金增加10%、名声增加20%	击破甲斐姬，或带甲斐姬出战并取得胜利
北条氏康	所持金增加10%、计略值增加20%	击破北条氏康，或带北条氏康出战并取得胜利（早川殿可）
竹中半兵卫	兵粮增加10%、商业增加20%	击破竹中半兵卫，或带竹中半兵卫出战并取得胜利
毛利元就	兵粮增加10%、石高增加20%	击破毛利元就，或带毛利元就出战并取得胜利
绫御前	兵粮增加10%、兵力增加20%	击破绫御前，或带绫御前出战并取得胜利

旗名	效果	入手方法
福岛正则	兵粮增加10%、名声增加20%	击破福岛正则，或带福岛正则出战并取得胜利
藤堂高虎	兵粮增加10%、计略值增加20%	击破藤堂高虎，或带藤堂高虎出战并取得胜利
井伊直虎	商业增加10%、石高增加20%	击破井伊直虎，或带井伊直虎出战并取得胜利
柳生宗矩	商业增加10%、兵力增加20%	击破柳生宗矩，或带柳生宗矩出战并取得胜利
大谷吉继	商业增加10%、名声增加20%	击破大谷吉继，或带大谷吉继出战并取得胜利
松永久秀	商业增加10%、计略值增加20%	击破松永久秀，或带松永久秀出战并取得胜利
片仓小十郎	石高增加10%、兵力增加20%	击破片仓小十郎，或带片仓小十郎出战并取得胜利
小早川隆景	石高增加10%、名声增加20%	击破小早川隆景，或带小早川隆景出战并取得胜利
小少将	石高增加10%、计略值增加20%	击破小少将，或带小少将出战并取得胜利
井伊直政	兵力增加20%、名声增加10%	击破井伊直政，或带井伊直政出战并取得胜利
南部家	所持金增加20%	击破拥有南部家家纹的武将（无双武将除外）
最上家	兵粮增加20%	击破拥有最上家家纹的武将（无双武将除外）
芦名家	商业增加20%	击破拥有芦名家家纹的武将（无双武将除外）
二本松家	石高增加20%	击破拥有二本松家家纹的武将（无双武将除外）
相马家	兵力增加20%	击破拥有相马家家纹的武将（无双武将除外）
佐竹家	名声增加20%	击破拥有佐竹家家纹的武将（无双武将除外）
宇都宫家	计略值增加20%	击破拥有宇都宫家家纹的武将（无双武将除外）
足利家	所持金增加15%、兵粮增加5%	击破拥有足利家家纹的武将（无双武将除外）
长野家	所持金增加15%、商业增加5%	击破拥有长野家家纹的武将（无双武将除外）
村上家	所持金增加15%、石高增加5%	击破拥有村上家家纹的武将（无双武将除外）
朝仓家	所持金增加15%、兵力增加5%	击破拥有朝仓家家纹的武将（无双武将除外）
浦上家	所持金增加15%、名声增加5%	击破拥有浦上家家纹的武将（无双武将除外）
三好家	所持金增加15%、计略值增加5%	击破拥有三好家家纹的武将（无双武将除外）
山名家	兵粮增加15%、商业增加5%	击破拥有山名家家纹的武将（无双武将除外）
波多野家	兵粮增加15%、石高增加5%	击破拥有波多野家家纹的武将（无双武将除外）
筒井家	兵粮增加15%、兵力增加5%	击破拥有筒井家家纹的武将（无双武将除外）
宇喜多家	兵粮增加15%、名声增加5%	击破拥有宇喜多家家纹的武将（无双武将除外）
河野家	兵粮增加15%、计略值增加5%	击破拥有河野家家纹的武将（无双武将除外）
尼子家	商业增加15%、石高增加5%	击破拥有尼子家家纹的武将（无双武将除外）
大内家	商业增加15%、兵力增加5%	击破拥有大内家家纹的武将（无双武将除外）
小早川家	商业增加15%、名声增加5%	击破拥有小早川家家纹的武将（无双武将除外）
大友家	商业增加15%、计略值增加5%	击破拥有大友家家纹的武将（无双武将除外）
龙造寺家	石高增加15%、兵力增加5%	击破拥有龙造寺家家纹的武将（无双武将除外）
相良家	石高增加15%、名声增加5%	击破拥有相良家家纹的武将（无双武将除外）
伊东家	石高增加15%、计略值增加5%	击破拥有伊东家家纹的武将（无双武将除外）
浅野家	兵力增加15%、名声增加5%	击破拥有浅野家家纹的武将（无双武将除外）
山内家	兵力增加5%、计略值增加15%	击破拥有山内家家纹的武将（无双武将除外）
池田家	名声增加15%、计略值增加5%	击破拥有池田家家纹的武将（无双武将除外）
加藤家	所持金增加5%、兵粮增加15%	击破拥有加藤家家纹的武将（无双武将除外）

旗名	效果	入手方法
丹羽家	所持金增加5%、商业增加15%	击破拥有丹羽家家纹的武将（无双武将除外）
蒲生家	所持金增加5%、石高增加15%	击破拥有蒲生家家纹的武将（无双武将除外）
细川家	所持金增加5%、兵力增加15%	击破拥有细川家家纹的武将（无双武将除外）
荒木家	所持金增加5%、名声增加15%	击破拥有荒木家家纹的武将（无双武将除外）
津轻家	所持金增加5%、计略值增加15%	击破拥有津轻家家纹的武将（无双武将除外）
锅岛家	兵粮增加5%、商业增加15%	击破拥有锅岛家家纹的武将（无双武将除外）
堀家	兵粮增加5%、石高增加15%	击破拥有堀家家纹的武将（无双武将除外）
六角家	兵粮增加5%、兵力增加15%	击破拥有六角家家纹的武将（无双武将除外）
一条家	兵粮增加5%、名声增加15%	击破拥有一条家家纹的武将（无双武将除外）
十河家	兵粮增加5%、计略值增加15%	击破拥有十河家家纹的武将（无双武将除外）
陶家	商业增加5%、石高增加15%	击破拥有陶家家纹的武将（无双武将除外）
阿苏家	商业增加5%、兵力增加15%	击破拥有阿苏家家纹的武将（无双武将除外）
鸟居家	商业增加5%、名声增加15%	击破拥有鸟居家家纹的武将（无双武将除外）
饭尾家	商业增加5%、计略值增加15%	击破拥有饭尾家家纹的武将（无双武将除外）
主人公・男	兵力增加13%、计略值增加12%	作成男性新武将
主人公・女	名声增加12%、计略值增加13%	作成女性新武将
毗	兵粮增加15%、兵力增加15%	击破上杉谦信，或带上杉谦信出战并取得胜利
南无阿弥陀佛	石高增加20%、兵力增加20%	自势力拥有20个以上的城
八咫乌	商业增加20%、名声增加5%	击破杂贺孙市，或带杂贺孙市出战并取得胜利
东军	兵力增加25%	开始关原之战的剧本
西军	所持金增加25%	开始关原之战的剧本
天下无双	名声增加10%、计略值增加10%	一场战斗中击破1000人
大ふへん者	兵力增加15%	击破前田庆次，或带前田庆次出战并取得胜利
倾奇御免	商业增加5%、石高增加20%	击破前田利家，或带前田利家出战并取得胜利
喧哗上等	所持金增加5%、兵力增加20%	击破福岛正则，或带福岛正则出战并取得胜利
风林火山	石高增加15%、兵力增加10%	击破武田信玄，或带武田信玄出战并取得胜利
诸行无常	石高增加10%、名声增加10%	自势力拥有15个以上的城
天下泰平	石高增加10%、计略值增加30%	自势力拥有30个以上的城
升り龙	兵力增加12%、名声增加12%	自势力拥有10个以上的城
鲤	兵力增加6%、计略值增加18%	自势力拥有5个以上的城
百足	兵力增加18%、计略值增加6%	击破伊达成实，或带伊达成实出战并取得胜利
蛇	名声增加5%、计略值增加15%	击破浓姬，或带浓姬出战并取得胜利
永乐通宝	名声增加25%	击破织田信长，或带织田信长出战并取得胜利
八幡	商业增加13%、兵力增加12%	击破北条纲成，或带北条纲成出战并取得胜利
爱	兵粮增加10%、商业增加10%	击破直江兼续，或带直江兼续出战并取得胜利
义	兵力增加20%、名声增加20%	自势力拥有真田幸村、直江兼续和石田三成



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

全事件一览

下表的顺序按宝物库中的排列为准，以方便玩家查漏补缺。注意部分事件有两个版本，游戏中只要达成一个版本即可，为方便玩家玩透游戏，下文仍将全部收录，但在按序排列时请注意跳过。另外按照日语的习惯，下文中的“数值 X 以上”均包括“数值 X”，例如条件为 10 人以上时，10 人亦包括在条件之中。



势力事件

名称	发生条件	发生时机
乱世を統べる	野望是天下统一	任命奉行前
第一步	野望不是天下统一	任命奉行前
天下统一	野望是天下统一，并达成野望	战斗后
悲愿成就	野望不是天下统一，并达成野望	战斗后
势力扩大	自势力拥有10座城以上，剧本开始后已经过5回合以上	任命奉行前
一大势力	自势力拥有20座城以上，剧本开始后已经过9回合以上	任命奉行前
初战	此剧本的第一场战斗	战斗前
最终战	野望是天下统一，且为最终战	战斗前

史实事件

史实事件是全事件的大头，也是难度最高的部分，为此我们将对部分比较麻烦的事件进行举例说明。玩家可以在最后阶段来补史实事件，没必要一开始就追求，因为很多史实事件在正常游戏时就会自然而然地发生。

名称	发生条件	发生时机
温かい草履	冬季限定，自势力拥有3座城以上，任意房间里配置有人	居城内选择武将时
三本の矢：毛利家编	秋季限定，自势力的大名是毛利元就，自势力必须有毛利隆元、吉川元春、小早川隆景（宝物库中与下个事件列为同一条）	居城内选择武将时
三本の矢：矢を折らない编	秋季限定，自势力的大名是以下任意一人：杂贺孙市、武田信玄、德川家康、直江兼续、松永久秀、小早川隆景，三本の矢：毛利家编未发生，居城发展度在2以上，任意房间里配置了3个人（宝物库中与上个事件列为同一条）	居城内选择武将时
三本の矢：矢を折る编	秋季限定，自势力的大名是以下任意一人：杂贺孙市、武田信玄、德川家康、直江兼续、松永久秀、小早川隆景，三本の矢：毛利家编未发生，任意房间里配置了3个人	居城内选择武将时
鸣かぬなら…	夏季限定，自势力武将数15人以上，存在盟友或亲友关系的武将	居城内选择武将时
庆次の水风呂：骗される编	冬季限定，自势力武将数10人以上，前田庆次在自势力，存在和前田庆次不在同个房间的男性武将（有角色限定但因数量过多而不能尽录）	居城内选择武将时
庆次の水风呂：骗されない编	冬季限定，自势力武将数25人以上，前田庆次在自势力，存在和前田庆次不在同个房间的男性武将（有角色限定但因数量过多而不能尽录）	居城内选择武将时
敌に盐を送る	在上一场战斗中获胜，上一场战斗的敌势力并未灭亡且敌势力并不临海	任命奉行前
剑豪仕合	夏季限定，自势力拥有以下武将中的任意两人：足利义辉、富田重政、上泉信纲、冢原卜传、柳生宗严、北田具教、伊东一刀斋、东乡重位、宫本武藏、佐々木小次郎	居城内选择武将时
过ぎたるもの	居城的发展度在3以上，存在忠臣关系的武将	居城内选择武将时
人は城	已任命了人事奉行，并满足以下任意一个条件： 1.自势力的大名是武田信玄，自势力武将数15人以上； 2.自势力的大名不是武田信玄，自势力武将数25人以上	居城内选择武将时
永き评定	居城的发展度在2以上，与邻国的兵力差在5000以上，自势力城数在5以下，已任命3个以上的奉行（有角色限定但因数量过多而不能尽录）	居城内选择武将时
慧眼：丰臣家编	推荐选择争霸演武・本能寺の变的丰臣秀吉，开始后即可获得	任命奉行前
慧眼：他家编	推荐选择争霸演武・本能寺の变的德川家康，开始后即可获得	任命奉行前
七难八苦	成功登用一名因原势力被其他势力消灭而怀恨在野的武将（例如北条家消亡后的风魔小太郎）	命令或提案结束后
しかみ像	推荐是先输一场防卫战，然后在下一场防卫战中保持红血状态等时间到获胜，就会发生	战斗后
乱世の觉悟	剧本开始经过28回合以上，存在盟友关系的武将	居城内选择武将时
名乘り：岛津编	自势力的大名是岛津义久，剧本开始经过3回合以上，自势力有岛津义弘、岛津岁久、岛津家久（宝物库中与下个事件列为同一条）	居城内选择武将时
名乘り：他家编	名乘り：岛津编未发生，自势力的大名不是岛津义久，存在四天王（宝物库中与上个事件列为同一条）	居城内选择武将时
相扑	自势力城数10座以上，存在盟友或亲友关系的男性武将且双方的调子在普通以上	居城内选择武将时
日本号呑取り	自势力有福岛正则，剧本开始后经过10回合以上（有角色限定但因数量过多而不能尽录）	居城内选择武将时
蓄财家	自势力的金钱很少，剧本开始后经过8回合以上，自势力有以下武将中的任一人：德川家康、前田利家、黑田官兵卫、真田信之、松永久秀、小野镇幸	居城内选择武将时
统べる者の心得	自势力武将数50人以上，已任命人事奉行，自势力有以下武将中的任一人：岛津义弘、立花宗茂、藤堂高虎、蒲生氏乡、立花道雪、黑田官兵卫	居城内选择武将时
三国同盟	自势力的同盟势力两个以上，剧本开始后经过4回合以上	任命奉行前
爱玩物	春季限定，自势力武将数35人以上，存在盟友或亲友或夫妇关系的武将	居城内选择武将时
果心居士あらわる：惊く编	夏季限定，自势力城数5个以上，存在调子普通以下的武将（有角色限定但因数量过多而不能尽录）	居城内选择武将时
果心居士あらわる：惊かない编	夏季限定，自势力城数10个以上，存在调子普通以上的武将（有角色限定但因数量过多而不能尽录）	居城内选择武将时
思いやり	自势力武将30人以上，在任意房间里配备两个相性好的武将	居城内选择武将时
瓢箪から驹	秋季限定，自势力武将25人以上，自势力的大名是伊达政宗，在任意房间里配置了没有马的武将且在其他房间配置了两名其他武将	居城内选择武将时
战は数に非ず	自势力城数12个以上，以下任意一名武将参战两次以上：真田幸村、前田利家、甲斐姬、福岛正则、井伊直虎、岛津丰久、井伊直政、蒲生氏乡、黑田长政	居城内选择武将时
仁心	自势力发生凶作时	居城内选择武将时
京都马揃え	野望是天下统一，自势力城数17个以上且拥有二条御所，大名和任意1名家臣都有马	任命奉行前
兰奢待获得	“京都马揃え”事件发生后	居城内选择武将时
壁の普请	执行建设命令，居城发展度在2以上，在任意房间配置了两名武将	命令或提案结束后
筑城の心得	居城发展度在3以上，自势力拥有以下武将中的任意一人：加藤清正、黑田官兵卫、北条氏康、藤堂高虎、松永久秀、山本堪助、马场信房、真田昌幸	命令或提案终了后
屋敷の广さ	居城发展度在4以上，在任意房间配置了两名武将	任命奉行前
芸に足を取られる	秋季限定，不是最终战，自势力拥有以下武将中的任意一人：前田庆次、武田信玄、今川义元、松永久秀、片仓小十郎、新武将、古田织部	战斗前



名称	发生条件	发生时机
吉凶：吉编	春季限定，自势力城数10个以上，不是最终战，发生几率50%，自势力拥有以下武将中的任意一人：黑田官兵卫、片仓小十郎、竹中半兵卫、山本堪助、宇佐美定满、角隈石宗	战斗前
吉凶：凶编	春季限定，自势力城数5个以上，不是最终战，发生几率50%，自势力拥有以下武将中的任意一人：黑田官兵卫、片仓小十郎、竹中半兵卫、山本堪助、宇佐美定满、角隈石宗	战斗前
感状は不要	上一场战斗取得胜利，自势力城数20个以上，不是最终战，在上一场战斗中已成为忠臣的武将获得1500点以上的勋功	战斗后
隐し汤：东北北陆编	冬季限定，不是最终战，自势力拥有东北或北陆地区，自势力拥有以下武将中的任意1人且已有与该武将成为盟友或夫妇的人：绫御前、上杉谦信、伊达政宗、直江兼续、柴田胜家、明智光秀、柳生宗矩、片仓小十郎、上杉景胜	战斗后
隐し汤：关东编	冬季限定，不是最终战，自势力拥有关东地区，自势力拥有以下武将中的任意1人且已有与该武将成为盟友或夫妇的人：稻姬、前田利家、甲斐姬、北条氏康、真田信之、大谷吉继、早川殿	战斗后
隐し汤：中部编	冬季限定，不是最终战，自势力拥有中部地区，自势力拥有以下武将中的任意1人且已有与该武将成为盟友或夫妇的人：真田幸村、前田庆次、织田信长、くのいち、武田信玄、浓姬、今川义元、本多忠胜、德川家康、风魔小太郎、福岛正则、井伊直虎、山县昌景	战斗后
隐し汤：近畿编	冬季限定，不是最终战，自势力拥有近畿地区，自势力拥有以下武将中的任意1人且已有与该武将成为盟友或夫妇的人：石川五右卫门、阿市、杂贺孙市、服部半藏、丰臣秀吉、石田三成、浅井长政、岛左近、宁宁、佳拉夏、竹中半兵卫、松永久秀、井伊直政	战斗后
隐し汤：中国四国编	冬季限定，不是最终战，自势力拥有中国或四国地区，自势力拥有以下武将中的任意1人且已有与该武将成为盟友或夫妇的人：阿国、森兰丸、长宗我部元亲、黑田官兵卫、毛利元就、藤堂高虎、小早川隆景、小少将	战斗后
隐し汤：九州编	冬季限定，不是最终战，自势力拥有九州地区，自势力拥有以下武将中的任意1人且已有与该武将成为盟友或夫妇的人：岛津义弘、立花誾千代、宫本武藏、佐佐木小次郎、加藤清正、立花宗茂、岛津丰久	战斗后
隐し汤：未到达编	冬季限定，不是最终战，有20%几率发生，自势力存在盟友或夫妇关系的武将	战斗后
大名の心遣い	推荐选择创世演武的小田原之战剧本，难度为地狱，将丰臣秀吉势力的大名改为宁宁，之后进攻小田原城，等我方有人败走后立刻撤退即可	战斗后
本当に欲しかったもの	派遣身分为宿老的武将出战	战斗后
目安箱	居城的发展度在3以上，执行以下指令中的任意一个：视察、德政令、军役免除、官位奏请、朝廷献上	命令或提案结束后
五升枡	秋季限定，居城的发展度在3以上，执行以下指令中的任意一个：开垦・小、开垦・大、全领开垦	命令或提案结束后
内助の功	春季限定，自势力存在夫妇关系的武将，且男方的身分要为侍大将或部将或家老并没有马	居城内选择武将时
たゆまぬ稽古	秋季限定，居城的发展度在3以上，自势力拥有2名以上的女武将，且其中一人配置于军备房间	居城内选择武将时

交流事件

交流事件大部分都和人际关系有关，只要玩家达成了全部种类的人际关系就可以令其出现，这里就不再重复介绍了。

趣味を语る相关的事件需要玩家把居城建设到最高级后才会出现，只要更换奉行就能重复发生，而且能提升武将的能力。



名称	发生条件	发生时机
友情の芽生え	亲友相关	居城内选择武将时
亲友	亲友相关	战斗前
告白	夫妇相关	战斗后
夫妇	夫妇相关	居城内选择武将时
亲友を越えて	盟友相关	战斗后
盟友	盟友相关	居城内选择武将时
一目置く存在	好敌手相关	战斗后
好敌手	好敌手相关	战斗后
敌なれど…	宿敌相关	战斗后
宿敌	宿敌相关	战斗后
憧れの存在	师弟相关	居城内选择武将时
师弟	师弟相关	居城内选择武将时
期待	忠臣相关	居城内选择武将时
忠臣	忠臣相关	居城内选择武将时
四天王结成	自势力拥有4名以上忠臣时通过居城命令来实行	命令结束后
趣味を语る：学问编	居城的发展度为4，在学问所配置两名武将	居城内选择武将时
趣味を语る：武芸编	居城的发展度为4，在道场配置两名武将	居城内选择武将时
趣味を语る：茶の汤编	居城的发展度为4，在茶室配置两名武将	居城内选择武将时
趣味を语る：兵法编	居城的发展度为4，在军议部屋配置两名武将	居城内选择武将时
趣味を语る：南蛮文化编	居城的发展度为4，在南蛮部屋配置两名武将	居城内选择武将时

合战事件

合战事件一般都是要求用指定势力攻打指定势力，事件发生后不必进入战斗即可退出保存。其中绝大部分都可以在创世演武中通过编辑剧本来轻松获得，但也有争霸演武限定的情况。下文中如无特殊说明，推荐先用创世演武尝试。



事件	说明
桶狭间の战い	剧本：争霸演武・桶狭间之战，选择织田家，开始后自动发生
第四次川中岛の战い	剧本：川中岛之战，上杉谦信与武田信玄交战
姊川の战い	剧本：桶狭间之战，织田信长与浅井长政交战
三方ヶ原の战い	剧本：桶狭间之战，选择武田信玄进攻德川家康
长筱の战い	剧本：长筱之战，织田信长与武田胜赖交战
本能寺の变	剧本：争霸演武・本能寺の变，选择明智家，开始后自动发生
山崎の战い	剧本：争霸演武・本能寺之变，羽柴秀吉与明智光秀交战
贱ヶ岳の战い	剧本：争霸演武・本能寺之变，羽柴秀吉与柴田胜家交战
小牧长久手の战い	剧本：争霸演武・本能寺之变，羽柴秀吉与德川家康交战
关ヶ原の战い	剧本：关原之战，石田三成与德川家康交战
小田原城の战い	攻方：不限；守方：北条氏康，战场为小田原城
第二次月山富田城の战い	攻方：毛利元就；守方：尼子晴久，战场需有其家臣山中鹿之介
稻叶山城の战い	攻方：不限；守方：斋藤义龙，战场为稻叶山城
三增峠の战い	武田信玄与北条氏康交战
四万十川の战い	用长曾我部元亲进攻一条兼定
手取川の战い	织田信长与上杉谦信交战
耳川の战い	岛津义久与大友宗麟交战
第一次上田城の战い	攻方：德川家康；守方：真田昌幸，战场为上田城
人取桥の战い	伊达政宗与佐竹义重
户次川の战い	用长曾我部元亲进攻岛津义久
长谷堂の战い	剧本：争霸演武：关ヶ原の战い，伊达政宗与上杉景胜交战

文 苍穹 美编 香山

THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN アルスラーン戦記×無双

《无双》与动漫的最新合作选择了今年4月新番中的人气作品《阿尔斯兰战记》，荒川弘笔下的精美角色让田中芳树的这部老作品再度进入新老漫迷的视野，第二季的动画制作也已提上了日程。游戏画面采用了动画渲染的表现方式，剧情过场辅以大量的原作动画片段，系统则有军团行动、技能卡片等新要素。游戏还预定推出官方中文版，下文以PS4版为基础，为读者们介绍本作各方面的内容。

PS4	PS3		
阿尔斯兰战记无双	Koei Tecmo		动作
アルスラーン战记×无双			日版
2015年10月1日	本地1~2人、在线1~2人		对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4/PS3：6762日元			无对应周边

系统详解

操作一览

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
方向键←/→	武器切换
□	通常攻击
△	蓄力攻击 / 骑乘攻击 / 启动机关
○	必杀攻击 / 骑马跳跃

按键	功能
×	跳跃 / 攀爬扶梯 / 上、下马
L1	防御 / 受身 / 回避
L2	叫马
R1	固有技 / 蓄力切换
R2	马尔丹突袭
R3	地图切换
Options	暂停

界面解说



①体力槽	⑤敌方名字和体力情报
②必杀槽	⑥战场地图
③当前使用的武器	⑦当前任务和评价情报
④连击数	⑧击破数

进阶操作

蓄力攻击

在按□键进行连续通常攻击的过程中，适时插入△键可发动蓄力攻击，即《无双》玩家们熟悉的C攻击。注意，本作中蓄力攻击的派生是根据武器和武艺录决定的，即使是同一名角色的同种武器，装备的武艺录不同，招式派生也会有所区别。

骑乘攻击

与《真·三国无双》和《战国无双》有所不同，本作在骑马时是没有C攻击派生的。在骑马状态下按□键为通常攻击，按△键则会进入加速冲刺状态（可用来快速赶路），此状态下再按一次△键发动强力的骑乘攻击。注意按○键仅为骑马跳跃，并不存在"马上无双"。



蓄力切换

初看上去有些类似《真・三国无双6》引入的易武攻击，但本质上有较大区别。角色在持有两种以上武器的前提下，在蓄力攻击的过程中按R1键就可以发动蓄力切换（チャ-ジシフト），角色会暂时更换所用的武器，此时继续按□/△键能令招式继续派生，直到招式结束后会自动换回最初使用的武器。无论持有两种还是三种武器，一套连招中最多可以发动两次蓄力切换，用此招击倒敌人积攒的必杀槽和经验值都更多。



固有技、必杀技

每名角色都有各自的固有技，按下R1键即可发动，需要消耗一定量的必杀槽，固有技包括攻击敌人或强化自身等，效果各不相同。注意在蓄力攻击和蓄力切换的过程中，是无法发动固有技的。必杀技就是玩家们惯称的“无双”，发动时需要消耗一条必杀槽，全角色中除了主角阿尔斯兰（アルスラ-ン）外，其他人都只有一种必杀技演出。

特殊回避

按住L1键推左摇杆，能做出翻滚动作回避敌方攻击。建议玩家在主菜单的“OPTION”→“操作设定”中把“ガ-ドカメラ”设为“敌将”，便于防御和回避时的视角调整。在面对BOSS级强敌时，对方身上还会有一条护盾槽（シ-ルド），攻击不会伤血、只能减少其护盾槽，当该槽降为0敌人会陷入一段时间无法行动的眩晕状态，此时再猛攻就能造成巨大伤害。当敌将使用发出蓝光的攻击时，成功回避就能发动特殊回避，短时间内敌方的行动迟缓、护盾槽的削减速度加快，是进攻的绝佳时机。注意特殊回避发动后，对方缓慢的动作仍有攻击判定，切勿从正面进攻。

马尔丹突袭

随着战斗的进行，战场上会出现名为“热区（ヒ-トエリア）”的蓝色漩涡区域，此时操纵角色进入其中、按下R2键即可发动马尔丹突袭（マルダ-ンラッシュ），率领大军一齐攻击，碰到杂兵基本是一击秒杀。突袭有一定的持续时间，当左侧的倒计时槽清空会自动结束，在此之前到达蓝色的目标区域就能触发终结动作，从而击破特定的目标（如大盾兵长、投石器等）或破坏障碍物。突袭的过程中按×键也可主动结束，在演出动作结束后还会根据连击数的多少，获得金钱、经验值或技能卡等报酬（具体参看表格）。



根据兵种的不同，突袭时具体操作和效果也有所差异。按□使出的特殊攻击都能快速积攒连击数，达成高连击时部队会进入士气高昂状态，5000和10000连击都能令马尔丹突袭的持续时间得到延长。

骑兵：冲刺过程中可推动左摇杆控制方向，骑兵的移动很快，按□键则能向前方展开快速突击。

步兵：冲刺速度相比骑兵稍慢，但是更容易控制方向，按□键为带有吹飞效果的强力长枪攻击。

弓兵：与另两个兵种不同，弓兵是原地不动的，左摇杆控制瞄准的目标，按□键施放火箭攻击。

连击数	报酬
0～4999	经验值（小）、技能卡
5000～9999	经验值（中）、金钱（中）、技能卡
10000～	经验值（大）、金钱（大）、技能卡

武器开放

本作共有15名可操作角色，随着故事模式的进行逐步解锁，故事模式通关后敌方角色希尔梅斯（ヒルメス）和赞德（ザンデ）也能开放操作。每人都有2～3种武器，但初期都仅为1种，后续武器要随着流程逐步开放，具体参看表格。

角色名称	武器1	开放关卡	武器2	开放关卡	武器3	开放关卡
阿尔斯兰（アルスラ－ン）	空剑	初期	翔枪	教学・大将军の稽古	澄弓	后半・ヒルメス击退战
达龙（ダリュ－ン）	真枪	初期	长剑	前半・银假面击退战	强弓	前半・ホディ－ル讨伐战
艾拉姆（エラム）	短弓	初期	短剑	后半・ラジェンドラ捕缚战	—	—
那尔撒斯（ナルサス）	画笔	初期	细剑	前半・アルフリ－ド救援战	小剑	后半・カ－ヴェリ－河の战い
基布（ギ－ブ）	琵琶	初期	闪弓	前半・カシャ－ン逃亡战	—	—
法兰姬丝（ファランギ－ス）	ミスラの弓	初期	锐细剑	后半・グジャラ－ト城夺取战	—	—
奇修瓦特（キシュワ－ド）	双剑	初期	尖枪	外传1・ペシャワル城防卫战	—	—
阿尔弗莉德（アルフリ－ド）	轻弓	初期	翻剑	后半・ラジェンドラ捕缚战	—	—
加斯旺特（ジャスワント）	豹爪剑	初期	迅拳	外传1・ペシャワル模拟战	—	—
克巴多（クバ－ド）	大剑	初期	断弓	后半・圣マヌエル城攻防战	—	—
伊斯凡（イスファ－ン）	狼牙拳	初期	裂剑	外传2・狼に育てられた者乱舞战	—	—
托斯（トゥ－ス）	破剑	初期	铁枪	外传2・ザラ守备队长の参战	—	—
扎拉万特（ザラ－ヴァント）	盾枪	初期	大铁剑	外传1・ペシャワルへの道	—	—
希尔梅斯（ヒルメス）	饰剑	初期	贯枪	外传2・エクバタナ镇压战	刺细剑	外传2・ペシャワル潜入战
赞德（ザンデ）	铁剑	初期	鎚矛	外传2・ザブル城制压战	—	—

武艺录



每提升1级都可以获得新的武艺录，从而习得武艺录上记载的招式。武艺录本身也有成长概念，等级提升后攻击力和攻击属性等级都会上升，也会逐步开放新的派生动作。除了不含属性的“力の武艺录”外，其他武艺录往往带有特殊属性（效果参看表格），甚至还有一种武艺录附带多种不同属性的“复合の武艺录”。

随着角色不断杀敌，就能够提升武器的熟练度（武器左下角水晶表示），击破强敌和选择高难度游戏时熟练度提升得更多。

属性	效果
红莲	让敌人燃烧，一定时间内受到持续伤害
瘴气	让敌人被瘴气包围，一定时间内行动迟缓并受到持续伤害
止水	一定时间内阻止敌人的动作，令其行动大幅迟缓
迅风	攻击防御中的敌人也会令其受到伤害

TIPS 全部可操作角色中仅艾拉姆（エラム）在装备“短弓”时有二段跳的能力。

技能卡



技能卡（スキルカ-ド）是角色除武器以外惟一能装备的要素，英文C、B、A、S表示卡片的稀有度，COST表示消费。每张卡最多带有3种技能，技能名称后面的数字表示效果等级，数值越大效果越好。同一稀有度的同名技能卡，在技能种类方面是固定的，但是技能等级有可能发生少许浮动。每名角色最多同时装备3枚技能卡，同种技能的效果可以累加，注意技能卡的总消费不能超过角色当前的上限。

一般技能卡会在战斗时击破敌将掉落，完成任务、发动马尔丹突袭也有机会得到技能卡作为奖励，累积击破敌人达到一定数量时战场上也会出现发现技能卡的提示。在大多数关卡中还暗藏着限定技能卡，惟有选择“难しい”以上难度并达成特定条件才能获得，限定卡的效果非常强力，类似其他《无双》作品中的“秘武”，后文关卡攻略会具体介绍打法。玩家还可以用5～10枚技能卡花钱炼成，随机生成1张技能卡，炼成素材数量越多、等级越高、投入金额越多，炼成出好结果的几率也越大。

另外，一些特定的技能卡之间还存在组合效果，具体参看表格，部分卡片的获得关卡并不惟一。

组合名称	COST	技能卡	获得关卡参考	组合效果
夺还の刃	22	翼ある战友と共に	ヒルメス击退战	防御态势 10、连击 10、防御力上升 5、猛追击 5、浑身 10、狙击术 5、医术の心得 10、后背の守り 5
		战士の中の战士	カ－ヴェリ－河の战い	
		知略に长ける隐者	アルフリ－ド救援战	
パルス王家の系谱	37	未来の解放王	圣マヌエル城前哨战	防御力上升 10、属性耐性 10、体力上升 5、裂伤狂乱 5、攻击力上升 10、猛攻 5、士魂の阳炎 10
		もうひとりの王子	ヒルメス击退战	
		不败の王アンドラゴラス	アトロパテネ会战	
シンドゥラ王家の系谱	22	枪术の名手	チャンディガルの野の战い	防御力上升 5、后背の守り 15、体力上升 10、攻击力上升 10、猛追击 5
		憎めぬ野心家	チャンディガルの野の战い	
		国王カリカ－ラ二世	神前决斗	
大いなる敌ルシタニア	19	愚昧なる国王	カ－ラ－ン击退战	炼金术 5、运气上升 15、坚忍 10、潜心呼吸 5、转战态势 10、裂伤狂乱 5、业力 5、猛攻 5
		有能なる王弟ギスカ－ル	カ－ラ－ン击退战	
		大司祭ボダン	ザ－ブル城攻防战	
ナルサスを巡る战い	36	未来の宫廷画家	バシュル山逃亡战	防御力上升 1、转进反击 2、体力上升 9、调达上手 8、浑身 5、攻击力上升 15、连击 5、士魂の阳炎 15
		宫廷画家の妻を梦见て	ラジェンドラ捕缚战	
		最高の料理人	バシュル山逃亡战	
正统なる王を支えて	19	银假面卿	银假面击退战	不挠不屈 10、属性耐性 5、精神统一 5、猛攻 10、坚忍 5、属性强化 5、体力上升 5、医术の心得 10、攻击力上升 5
		父の意志	包围网突破战	
		忠诚の在处	ザ－ブル城攻防战	
幼き日の出会い	36	幼き王太子アルスラ－ン	村落救出战	鹰の目 10、运气上升 5、炼金术 8、连锁の奋起 7、剥盗の矜持 10、转战态势 5、攻击力上升 5、防御力上升 5、体力上升 5
		逃亡者エトワ－ル	圣マヌエル城攻防战	
		エクバタ－ナ	银假面击退战	
新たなる仲间	99	パルス骑士ザラ－ヴァント	圣マヌエル城前哨战	骑士の护り 15、防御态势 5、属性耐性 10、野性の气炎 15、转战态势 5、将首狙い 10、质实の布阵 15、连锁の奋起 10、调达上手 5
		必杀の狩人イスファ－ン	チャス－ム城制压战	
		铁锁术の达人トゥ－ス	魔道士袭击战	
ある家族の肖像	37	王太子、初阵	アトロパテネ会战	连锁の奋起 10、鹰の目 5、马蹄の地鸣り 5、属性强化 5、属性耐性 5、精神统一 10、攻击力上升 5、人马一体 10、防御力上升 5
		妖艳なる王妃タハミ－ネ	伪王妃脱出战	
		大陆公路の守护者	アトロパテネ会战	
幸福な乐士	22	绝世の美女	カ－ラ－ン击退战	体力上升 5、属性耐性 5、防御力上升 5、受け流し・将 10、铁壁 10、剥盗の矜持 10、狙击术 5、连锁の奋起 5、攻击力上升 5
		流浪の乐士	伪王妃脱出战	
		美しき守护者	ヒルメス击退战	
恩人か、仇か	37	救いの一矢	子守战	防御力上升 5、不挠不屈 10、攻击力上升 10、野性の气炎 15、转战态势 10、将首狙い 5、属性耐性 5、受け流し・将 10
		必杀の狩人イスファ－ン	チャス－ム城制压战	
		万骑长シャプ－ル	伪王妃脱出战	
双刀将军の两翼	22	谨严实直な万骑长	ペシャワ－ル合流战	坚忍 5、受け流し・将 10、连锁の奋起 5、坚守 5、治愈の侥幸 10、浑身 5、鹰の目 5、将首狙い 10、体捌き 5
		告命天使	アトロパテネ会战	
		告死天使	ペシャワ－ル合流战	
ひとときの共斗	37	ほら吹きクバ－ド	ザ－ブル城攻防战	业力 15、练り延ばし 5、攻击力上升 10、不挠不屈 15、调达上手 5、治愈の侥幸 5、裂伤狂乱 5、后背の守り 5
		怜悧なる万骑长サ－ム	ザ－ブル城攻防战	
		ザ－ブル城	ザ－ブル城攻防战	
仕えるべき主とは	68	世袭宰相マヘ－ンドラ	神前决斗	体力上升 3、炼金术 7、防御力上升 7、太阳の如き武 5、受け流し・将 3、潜心呼吸 10、精神统一 10、练り延ばし 5、坚守 10
		忠节の士ジャスワント	グジャラ－ト城前哨战	
		贵公子ガ－デ－ヴィ	チャンディガルの野の战い	
子に受け继がれし信念	37	里切りの英雄	カ－ラ－ン击退战	攻击力上升 7、浑身 5、体力上升 5、报仇の念 5、攻击态势 15、连锁の奋起 6、连击 7、马蹄の地鸣り 5
		カ－ラ－ンの子ザンデ	包围网突破战	
		まことの正义	圣マヌエル城攻防战	
美しき花	36	ゾット族长の娘	アルフリ－ド救援战	剥盗の矜持 10、人马一体 5、运气上升 5、医术の心得 10、精神统一 5、属性强化 5、士魂の阳炎 10、鹰の目 5、马蹄の地鸣り 5
		优美なる神技	カシャ－ン逃亡战	
		魔性宿す美女	伪王妃脱出战	

下面给出卡片上所有技能的效果解释（不包括DLC卡片），蓝色字体表示限定技能卡才有的专属技能。

技能名称	效果
攻击力上升	攻击力上升
防御力上升	防御力上升
体力上升	最大体力上升
运气上升	容易获得高等级的技能卡
猛攻	攻击力上升，防御力下降
坚守	防御力上升，攻击力下降
业力	最大体力减少，攻击力上升
攻击态势	每击破 100 人，攻击力在一定时间内上升
防御态势	每击破 100 人，防御力在一定时间内上升
转战态势	每击破 100 人，移动力在一定时间内上升
练り延ばし	一定时间提升状态的效果时间延长
连锁の奋起	随着连击数的增加，对敌人造成的伤害增加
裂伤狂乱	随着体力的减少，对敌人造成的伤害增加
调达上手	战场上的道具一定时间后会再度出现
猛追击	对处在异常状态的敌人造成的伤害增加
坚忍	蓄力攻击时，受到敌人的攻击不容易硬直
将首狙い	对敌将造成的伤害增加
受け流し・将	受到敌将攻击的伤害减轻
士魂の阳炎	体力全满时，全部能力获得加成
剥盗の矜持	击破敌人时有一定几率掉落道具
马蹄の地鸣り	骑乘状态时，动物的攻击力上升

TIPS 我方角色在战斗中升级时，体力槽和必杀槽都会完全回复。

技能名称	效果
人马一体	骑乘状态时，受到敌人的攻击不容易硬直
突击体势	骑乘状态时，马的撞击附带属性
精神统一	必杀槽更容易积蓄
潜心呼吸	必杀槽的消耗量减轻
炼金术	获得金钱时金额增加
鹰の目	在地图上显示附近的宝箱
浑身	发动必杀技时，对敌人造成的伤害增加
铁壁	对防御崩坏技也能防住，受到的伤害减轻
后背の守り	对后方的攻击也能防住，受到的伤害减轻
转进反击	回避敌人的攻击后，攻击力在一定时间内上升
属性强化	属性攻击的效果上升
属性耐性	受到敌人属性攻击的效果减轻
连击	通常攻击的性能提升
不挠不屈	体力在一定值以上时，不会被一击击倒
体捌き	回避、受身时的无敌时间延长
狙击术	远距离攻击时，对敌人造成的伤害增加
医术の心得	获得回复道具时，回复量增加
治愈の侥幸	获得回复道具时，有一定几率回复必杀槽
王太子の歌	发动马尔丹突袭时，播放特别的角色歌曲
战士の歌	发动马尔丹突袭时，播放特别的角色歌曲
智者の歌	发动马尔丹突袭时，播放特别的角色歌曲

技能名称	效果
侍童の歌	发动马尔丹突袭时，播放特别的角色歌曲
乐士の歌	发动马尔丹突袭时，播放特别的角色歌曲
勇往迈进	马尔丹突袭的持续时间延长
王たる资质	根据周围我方武将的数量，攻击力大幅上升
剑の誓约	我方的阿尔斯兰在附近时，必杀槽自动回复
アシ女神の仆	我方的法兰姬丝在附近时，全部能力上升
少女の好意	我方的那尔撒斯在附近时，攻击力上升；我方的艾拉姆在附近时，攻击力下降
报仇の念	达龙在附近时，攻击力上升
军师の慧眼	体力全满时，全部攻击附带属性
精灵の道き	迅风属性的效果上升
变幻の剑技	连击不容易中断
酒气の高扬	获得葡萄酒时，攻击力在一定时间内上升
质实の布阵	蓄力攻击命中时，发生援护射击
野性の气炎	我方动物的攻击力上升，受到敌方动物的伤害减轻
骑士の护り	能够防御时受到攻击会自动防御
太阳の如き武	通常攻击时附带红莲属性
侍童の跳跃	攻击过程中可以跳跃，且带有无敌时间
真王の剑闪	攻击速度上升



料理帖



在战场上达成特定条件会出现料理帖（难度不限），具体参看表格，由于基本没什么难点，后文关卡攻略就不具体说明了。在自由模式（フリ－モ－ド）的战前花钱吃下艾拉姆制作的料理，可以暂时获得各种增益效果，诸如提升最大体力、攻击力、防御力，或是获得金钱和经验值增多等，是挑战高难度、刷钱升级的有力帮助。料理每次只能吃1种，效果仅维持1关。同种料理制作的次数增多后，可以提升料理熟练度，触发“大成功”能令料理的效果大幅上升。

料理名称	料理效果	料理帖出现剧本	料理帖出现条件
パン	最大体力增加	前半・バシュル山逃亡战	第2个战斗任务“船のある栈桥に到达せよ”完成后，突破关所时出现
羊の串焼き	攻击力上升	前半・伪王妃脱出战	第3个战斗任务“王宫に戻る道を探せ”开始后，击破西南角持有钥匙的将军，打开脱出地点西侧的门后出现
トマトス－プ	防御力上升	前半・カ－ラ－ン击退战	第2个战斗任务“カ－ラ－ン军の背后を奇袭せよ”中，发动马尔丹突袭时先用火箭破坏目标左侧的障碍物后出现
盐パン	最大体力增加	前半・银假面击退战	第1个战斗任务“银假面を击破せよ”中，破坏东南角的障碍物后出现
鸡の柔らか煮	攻击力上升	前半・村落救出战	第1个战斗任务“ルシタニア兵を击破し、村人を救出せよ”中，成功救出所有村民后出现
豆のス－プ	防御力上升	前半・カシャ－ン逃亡战	第1个战斗任务“アルスラ－ンを护卫し关所と突破せよ”中，击破全部3名传令兵后出现
薄焼きパン	最大体力增加	前半・ホディ－ル讨伐战	第1个战斗任务“弓箭队の诘所を目指せ”中，着火后用二段跳登上隐藏通道时出现
肉と野菜の串焼き	攻击力上升	前半・子守战	第3个战斗任务“アルスラ－ンと共に新たな脱出地点へ行け”中，护送阿尔斯兰迅速进军，封锁敌方的东侧进军路线后出现
具だくさんス－プ	防御力上升	前半・アルフリ－ド救援战	第3个战斗任务“急ぎ脱出地点を目指せ”中，登上悬崖后迅速进军，在传令兵关门前将其迅速击破后出现
野菜のトマト煮	攻击命中时体力槽回复	前半・包围网突破战	第2个战斗任务“マルダ－ンラッシュで障壁を突破せよ”中，发动马尔丹突袭破坏周围箭橹、并击破上面的敌人后出现
サラダ	攻击命中时必杀槽回复	前半・ペシャワ－ル合流战	第3个战斗任务“エラムとギ－ヴを救出せよ”开始后，迅速过河击破传令兵后出现
ざくらシチュ－	击破敌人时体力槽回复	后半・ヒルメス击退战	第1个战斗任务“ヒルメスを击破せよ”中，破坏北侧的障碍物后出现
野菜スティック	击破敌人时必杀槽回复	后半・ラジェンドラ捕缚战	第1个战斗任务“目标地点まで工作兵を护卫せよ”中，5处陷阱全部设置成功后出现
蒸留酒	攻击速度上升	后半・カ－ヴェリ－河の战い	第3个战斗任务“ガ－デ－ヴィ军を突破しプラダ－ラタへ近づけ”触发后，迅速骑马向东侧的投石器移动，在输送兵长撤退前将其击破后出现
ナッツ盛り合わせ	攻击范围扩大	后半・グジャラ－ト城前哨战	第1个战斗任务“プラケ－シンの配下を击破せよ”中，快速救出所有的突击队长后出现
果实酒	特定条件下获得我方支援	后半・グジャラ－ト城夺取战	第2个战斗任务“粮食队を狙う敌をすべて击破せよ”中，快速击破从悬崖降下的格文（ゴ－ヴィン）后出现
シャ－ベット	获得金钱有额外加成	后半・チャンディガルの野の战い	第3个战斗任务“ガ－デ－ヴィを击破せよ”中，击破与伽迪维（ガ－デ－ヴィ）一同出现的输送兵长后出现
果实盛り合わせ	获得经验值有额外加成	后半・神前决斗	第3个战斗任务“斗技场を迂回し、城壁を通って南门へ到达せよ”中，逃脱时击破西北角城墙上的弓兵部队后出现
バタ－ライス	最大体力增加；攻击力上升	后半・ラジェンドラ再捕缚战	第1个战斗任务“ラジェンドラ军火刑部队を击破せよ”，击破所有的火计部队后出现
骨付き肉	攻击力上升；防御力上升	后半・ザ－ブル城攻防战	第3个战斗任务“圣骑士团队长を诱い出しすべて击破せよ”中，发动弓兵系马尔丹突袭击破悬崖上的弓兵队后出现
キャベツの包み煮	最大体力增加；防御力上升	后半・魔道士袭击战	第3个战斗任务“魔道士を击破せよ”中，击破城墙上出现的3个夜盗后出现
鱼の香草焼き	获得金钱、经验值有额外加成	后半・チャス－ム城制压战	第5个战斗任务“クレマンスより早く迎击地点に到达せよ”中，在巴尔哈伊（バルハイ）生存的状态下到达迎击地点后出现
肉野菜炒め	最大体力增加；攻击力上升；防御力上升	后半・圣マヌエル城前哨战	第2个战斗任务“传令兵をすべて击破せよ”触发后，迅速击破2名传令兵并骑马挺进，在热区附近的输送兵长撤退前将其击破后出现
野菜の肉诘め	最大体力增加；攻击力上升；防御力上升	后半・圣マヌエル城攻防战	第5个战斗任务“增援部队を击破せよ”中，用克巴多（クバ－ド）救出我方所有千骑长后出现

TIPS 角色的必杀槽初期只有1条，等级提升至7级和19级时会各追加1条。

关卡攻略



本作的关卡分为“教学、前半、后半、外传1、外传2”五大列，后文以列表的形式给出所有关卡中战斗任务S级评价的标准。系统部分介绍过的料理帖只要达成条件就会出现，难度不限，且可以反复拿（但无实际意义）。限定技能卡则必须以“難しい”以上难度进行游戏，且只能拿一次，后文也会给出打法心得。

战斗任务&过关评价

在战斗的过程中会发生各种战斗任务，与《战国无双》不同的是本作的战斗任务是线性的，必须完成后才能推动流程发展。每个任务都有评价的概念，具体对象根据任务有所不同，包括剩余时间、击破数、连击数等。战斗画面右侧会显示相关对象当前的评价，各项均达成S方可获得总评S的成绩。评价越高，完成任务时获得的技能卡越好。



过关时除了根据所有战斗任务（战斗ミッション）进行总评外，还有受到伤害（被ダメ-ジ）、获得经验值和过关时间（クリアタイム）3项评价。系统会根据最终的综合评价奖励数量不等的技能卡片。

教学・大将军の稽古

编号	战斗任务	S级评价要求
1	用通常攻击攻击千骑长5次	剩余时间59秒以上
2	用蓄力攻击攻击千骑长3次	剩余时间59秒以上
3	切换武器并攻击千骑长5次	剩余时间59秒以上
4	用蓄力切换攻击千骑长	剩余时间39秒以上
5	用必杀技攻击巴夫利斯（ヴァフリ-ズ）	剩余时间39秒以上
6	用固有技攻击巴夫利斯	剩余时间39秒以上
7	防御巴夫利斯的攻击	剩余时间59秒以上
8	回避巴夫利斯的攻击	剩余时间1分19秒以上
9	用攻击破坏巴夫利斯的护盾槽	剩余时间1分59秒以上
10	让巴夫利斯的体力槽减半	剩余时间2分59秒以上

教学・少年奴隶逃亡战

编号	战斗任务	S级评价要求
1	破坏障碍物	剩余时间1分59秒以上
2	爬上梯子	剩余时间1分59秒以上
3	到达对岸	剩余时间1分59秒以上
4	破坏所有的宝箱	剩余时间1分59秒以上
5	逃到城墙上	剩余时间1分59秒以上



前半・アトロパテネ会战

编号	战斗任务	S级评价要求
1	击破鲁西塔尼亚（ルシタニア）的将军，与前线部队会合	①剩余时间1分59秒以上；②击破150人以上
2	与我方共同击破鲁西塔尼亚的将军	①剩余时间1分59秒以上；②击破600人以上
3	击破鲁西塔尼亚的将军，到达脱出地点	①剩余时间1分59秒以上；②击破125人以上
4	救援我方部队，突破障碍	①剩余时间3分59秒以上；②击破600人以上
5	击破卡兰（カ-ラ-ン）	①剩余时间1分19秒以上

限定技能卡：不败の王アンドラゴラス
卡片效果：猛攻5、士魂の阳炎3、裂伤狂乱3
获得条件：第4个战斗任务中，7分钟以内击破1000人
打法心得：接近克巴多触发任务后，迅速靠近中央战场的北侧。随后反复利用出现的热区发动马尔丹突袭刷击破数，不要急着击破大盾兵长。

前半・アトロパテネ逃亡战

编号	战斗任务	S级评价要求
1	击破周围的鲁西塔尼亚军	①剩余时间1分59秒以上；②击破100人以上
2	发动马尔丹突袭突破关所	①剩余时间3分59秒以上；②击破300人以上
3	到达脱出地点	①剩余时间3分59秒以上；②击破125人以上

限定技能卡：大将军ヴァフリ-ズ
卡片效果：属性耐性5、业力3、马蹄の地鸣り3
获得条件：第2个战斗任务中，达成5000连击
打法心得：救出东侧山道的帕尔斯军部队后，发动马尔丹突袭即可轻松达成。

前半・バシュル山逃亡战

编号	战斗任务	S级评价要求
1	发动马尔丹突袭接近关所	剩余时间3分59秒以上
2	击破把守关所的卡兰部下	剩余时间3分59秒以上
3	到达船只所在的栈桥	①剩余时间3分59秒以上；②击破200人以上
4	在船只到达前防卫栈桥	击破400人以上

限定卡片：厌世の军师ナルサス
卡片效果：军师の慧眼15、防御态势5、浑身4
获得条件：第4个战斗任务中，3分钟以内击破450人
打法心得：在第3个任务中到达西南区域时，会出现一个热区用于发动弓兵的马尔丹突袭，先不要使用，等接近栈桥触发第4个任务后再用，能大幅提升杀敌效率。

前半・偽王妃脱出战

战斗任务	S级评价要求
快速进军的同时击破鲁西塔尼亚军	①击破175人以上；②剩余时间1分59秒以上
护送塔哈米娜（タハミ-ネ）到达脱出地点	剩余时间3分59秒以上
探索返回王宫的通道	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：妖艳なる王妃タハミ-ネ
卡片效果：属性强化5、属性耐性3、精神统一3
获得条件：第2个战斗任务中，1分钟以内击破任务触发时西北过道的敌将
打法心得：第1个任务结束后就要准备好，西侧铁门开启后立刻冲出去然后转向北，无视沿途的所有杂兵以最快速度前去击杀胡同里的敌将。

TIPS 当BOSS级强敌的血量削减一半后，会进入浑身冒红色斗气的激昂状态，攻防能力大幅提升。

前章・カーラーン击退战

战斗任务	S级评价要求
击破卡兰的所有部下	①剩余时间1分59秒以上；②击破150人以上
从卡兰军的背后发动奇袭	①剩余时间3分59秒以上；②击破210人以上
救援阿尔斯兰	①剩余时间2分59秒以上；②击破180人以上
击破卡兰	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：信念の士カ-ラ-ン
卡片效果：连击5、转战态势3、调达上手3
获得条件：第2个战斗任务中，5分钟以内击破350人
打法心得：北侧的部队优先击破守卫队长、开启大门，到达东侧区域后等热区出现就可以利用弓兵的马尔丹突袭杀敌。

前章・银假面击退战

战斗任务	S级评价要求
击破银假面	①连击数25以上；②剩余时间5分59秒以上

限定卡片：只眼の狮子クバ-ド
卡片效果：酒气の高扬15、裂伤狂乱5、浑身4
获得条件：第1个战斗任务中，1分钟以内达成30连击
打法心得：考验玩家连击的硬功夫，推荐配合料理“蒸留酒”的效果和限定卡“双刀将军キシュワ-ド”的“变幻の剑技”技能来挑战。

前章・村落救出战

战斗任务	S级评价要求
击破鲁西塔尼亚兵，救出村民	救出10人
击破鲁西塔尼亚兵，守护村民	剩余时间3分59秒以上

限定卡片：正统なる王ヒルメス
卡片效果：真王の剑闪15、人马一体5、剽盗の矜持4
获得条件：第2个战斗任务中，2分钟以内击破250人
打法心得：本任务开始倒计时为7分钟，可以此作为参考，击破数还需记得扣除前一个任务的人数。南侧出现敌人后，等任务提示弹出再开始击杀，敌兵较为分散，推荐按照南、东、西的顺序，快速击破所有兵卒还会再刷出第二波敌人。

前章・カシャーン逃亡战

战斗任务	S级评价要求
护送阿尔斯兰突破关所	①剩余时间1分59秒以上；②击破200人以上
与援军部队共同到达目标地点	剩余时间1分59秒以上
发动马尔丹突袭突破关所	①剩余时间1分59秒以上；②击破250人以上
到达脱出地点	①剩余时间1分59秒以上；②击破250人以上

限定卡片：国王イノケンティス七世
卡片效果：运气上升5、调达上手3、炼金术3
获得条件：第4个战斗任务中，达成10000连击
打法心得：与阿尔斯兰会合、触发第3个任务的时关所东侧就会出现热区，先原地按□键用步兵的马尔丹突袭积累连击数再冲破障碍，触发第4个任务的同时立刻就能弹出限定卡片的提示。



前章・ホディール讨伐战

战斗任务	S级评价要求
到达弓箭队所在的诘所	剩余时间1分59秒以上
破坏诘所里的弓矢	剩余时间1分59秒以上
抵挡霍迪尔（ホディール）军的攻击	剩余时间3分59秒以上
追击霍迪尔	①剩余时间1分59秒以上；②击破500人以上
击破霍迪尔	剩余时间1分19秒以上

限定卡片：侍童エラム
卡片效果：侍童の跳跃15、医术の心得5、精神统一4
获得条件：第1个战斗任务中，2分钟以内击破20人
打法心得：开场先立刻将东南角的4个敌人清掉，然后是东北诘所的4人。随后不触发点火的剧情节省时间，主动让南侧的敌人发现并快速击杀。注意一共只有21人，自由模式别让NPC抢了人头。

前章・子守战

战斗任务	S级评价要求
发动马尔丹突袭突破障碍	剩余时间3分59秒以上
与阿尔斯兰共同到达脱出地点	剩余时间3分59秒以上
与阿尔斯兰共同前往新的脱出地点	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：色事师ギ-ヴ
卡片效果：アシ女神の仆15、属性强化5、体捌き4
获得条件：第3个战斗任务中，5分钟以内击破伏兵
打法心得：容易造成困扰的一张限定卡片，在第2个任务的过程中伏兵就会出现，但是战场情报并不会明确标明哪些是伏兵，因此最保险的方法是把地图南侧到东侧沿途的敌人全部干掉。第2个任务时建议稳步推进，评价不用管。第3个任务触发后东南的敌增援和东侧道路的敌兵都要快速清掉，如果没有出现限定卡片的提示，就加快杀敌速度再反复尝试。

前章・アルフリード救援战

战斗任务	S级评价要求
在启动机关前守护阿尔弗莉德	剩余时间1分19秒以上
在准备完成前守护阿尔弗莉德	剩余时间1分59秒以上
迅速到达脱出地点	剩余时间1分59秒以上
击破银假面	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：ゾット族アルフリ-ド
卡片效果：少女の好意15、攻击态势5、马蹄の地鸣り4
获得条件：第3个战斗任务中，2分钟以内击破300人
打法心得：在第2个任务时不靠近阿尔弗莉德，而是躲在地图西北角的无人区域，这样等第3个任务触发时中央就会留下不少敌人供我方击破，东侧正门前也有大量敌兵，北侧的传令兵压根不用管。

前章・包围网突破战

战斗任务	S级评价要求
击破赞德（ザンデ）	剩余时间3分59秒以上
发动马尔丹突袭突破障碍	①剩余时间3分59秒以上；②救出7人
击破赞德和阿尔赞格（アルザング）	剩余时间3分59秒以上

限定卡片：カ-ラ-ンの子ザンデ
卡片效果：报仇の念15、攻击态势5、连锁の奋起4
获得条件：第2个战斗任务中，5分钟以内击破500人
打法心得：任务开始时地图中央立刻会出现一个热区，发动两次骑兵的马尔丹突袭基本就可以达成击破数了。

TIPS 角色装备技能卡的COST初期皆为19，上限随着等级提升而增加，满级（50级）时为最大的99。

前半・ペシャワール合流战

战斗任务	S级评价要求
与同伴共同到达贝沙瓦尔（ペシャワール）城	①击破700人以上；②剩余时间3分59秒以上
击破周围的鲁西塔尼亚军	①击破500人以上；②剩余时间3分59秒以上
救出艾拉姆和基布	①剩余时间1分59秒以上；②连击数500以上
击破赞德	①剩余时间1分59秒以上；②连击数500以上

限定卡片：双刀将军キシュワ-ド
卡片效果：変幻の剑技15、士魂の阳炎5、治愈の侥幸4
获得条件：第3个战斗任务中，1分钟以内击破北方的将军
打法心得：完成第2个任务、突破大盾兵长后，先不管传令兵，直接冲到东北角速杀敌将即可。

后半・ヒルメス击退战

战斗任务	S级评价要求
击破希尔梅斯	①连击数25以上；②剩余时间5分59秒以上

限定卡片：老练なる宿将バフマン
卡片效果：医术の心得5、攻击态势3、调达上手3
获得条件：第1个战斗任务中，1分钟以内达成30连击
打法心得：与"银假面击退战"一样考验玩家的连击功底，不再重复叙述。

后半・ラジェンドラ捕缚战

战斗任务	S级评价要求
护送工作兵到达目标地点	①剩余时间3分59秒以上；②设置陷阱5个
接近拉杰多拉（ラジェンドラ）	①剩余时间1分59秒以上；②击破400人以上
阻止拉杰多拉撤退	①剩余时间1分59秒以上；②击破200人以上
击破拉杰多拉，阻止其逃跑	剩余时间5分59秒以上

限定卡片：白马の王子ラジエンドラ
卡片效果：体捌き5、炼金术3、浑身3
获得条件：第4个战斗任务中，击破200人
打法心得：在前一个任务时要注意尽量避免击杀东南城砦内的敌兵，这样当第4个任务触发时刷击破数才比较轻松。逃跑的拉杰多拉会因为疲劳而频频停止进军，只要速度不是太慢，还是来得及追上他的。



后半・カーヴェリー河の战い

战斗任务	S级评价要求
击破袭击拉杰多拉军的敌方部队	剩余时间1分59秒以上
击破率领弓兵部队的将军	剩余时间1分59秒以上
突破伽迪维（ガ－ディヴィ）军，接近普拉达拉塔（プラダ－ラタ）	剩余时间3分59秒以上
击破普拉达拉塔	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：黑衣の骑士ダリュ-ン
卡片效果：剑の誓约15、治愈の侥幸5、铁壁4
获得条件：第2个战斗任务中，2分钟以内击破150人
打法心得：第1个任务中只用小范围的武器锁定敌将，刻意保留一些杂兵，第2个任务触发后河流中还有热区可供发动马尔丹突袭。

后半・グジャラ-ト城前哨战

战斗任务	S级评价要求
击破普拉克辛（プラケ－シン）的部下	①剩余时间1分59秒以上；②击破100人以上
击破操纵投石器的辛多拉（シンドゥラ）将军	①剩余时间3分59秒以上；②击破300人以上
击破普拉克辛	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：忠节の士ジャスワント
卡片效果：太阳の如き武15、受け流し・将5、潜心呼吸4
获得条件：第3个战斗任务中，3分钟以内击破敌增援
打法心得：最后阶段系统提示"敌军总攻击开始"时，地图西北、正北和东北都会刷出援军。虽然地图上都是骑兵、场面比较混乱，但援军都会主动向西北的阿尔斯兰进军，只要守在主将身边就不怕错漏。



后半・グジャラ-ト城夺取战

战斗任务	S级评价要求
击破加斯旺特	①剩余时间1分59秒以上；②连击数25以上
击破袭击粮食队的所有敌人	①剩余时间3分59秒以上；②击破150人以上
击破残余的辛多拉将军	①剩余时间3分59秒以上；②击破200人以上
击破城前的伽迪维军	①剩余时间1分59秒以上；②击破100人以上

限定卡片：女神官ファランギ-ス
卡片效果：精灵の导き15、精神统一5、属性强化4
获得条件：第3个战斗任务中，3分钟以内击破300人
打法心得：任务开始后先清掉西侧的敌人，随后爬上扶梯，到达南侧的树林时会触发敌增援，正好用来积累击破数。

后半・チャンディガルの野の战い

战斗任务	S级评价要求
迅速击破东侧的伽迪维军	剩余时间3分59秒以上
在兵器准备完成前阻止战象的进军	击破100人以上
击破伽迪维	剩余时间3分59秒以上

限定卡片：贵公子ガ-デ-ヴィ
卡片效果：精神统一15、练り延ばし3、坚守3
获得条件：第3个战斗任务中，3分钟以内击破300人
打法心得：战象破坏墙壁的位置（即兵器附近）有热区，在靠近伽迪维前利用马尔丹突袭先把南侧和西侧的敌人清掉。

后半・神前决斗

战斗任务	S级评价要求
击破巴哈多尔（バハ－ドゥル）	剩余时间2分59秒以上
通过斗技场东侧，到达南门	剩余时间1分59秒以上
从斗技场迂回，通过城墙到达南门	剩余时间3分59秒以上
击破伽迪维	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：兽の如き战士バハ-ドゥル
卡片效果：坚忍5、攻击态势3、猛攻3
获得条件：第3个战斗任务中，5分钟以内击破200人
打法心得：登上东南城墙后沿途的敌军尽量清掉，跳到东北区域时还会出现大量伏兵，一般在第二次登上城墙前足以触发限定技能卡出现的提示。

TIPS 故事模式完成前半部分后，阿尔斯兰（アルスラ-ン）会带告死天使出战，无双必杀动作也会发生变化。

后半·ラジェンドラ再捕缚战

战斗任务	S级评价要求
击破拉杰多拉火刑部队	剩余时间3分59以上
捕缚到达的将军	剩余时间3分59以上
击破拉杰多拉	剩余时间2分59以上

限定卡片：王太子アルスラ-ン
卡片效果：王たる资质15、受け流し・将5、转进反击4
获得条件：第3个战斗任务中，3分钟以内击破200人
打法心得：任务触发、敌将开始撤退后，北侧会出现一个热区，利用马尔丹突袭刷敌的同时要注意拉杰多拉的位置，否则被他逃了就功亏一篑了。

后半·ザ-ブル城攻防战

战斗任务	S级评价要求
击破圣骑士团先锋部队	剩余时间1分59秒以上
击破圣骑士团队长2人	剩余时间3分59秒以上
引诱圣骑士团队长并全部击破	剩余时间3分59秒以上

限定卡片：怜悧なる万骑长サ-ム
卡片效果：不挠不屈5、调达上手3、治愈の侥幸3
获得条件：第3个战斗任务中，5分钟以内击破500人
打法心得：任务开始后地图中央偏东会出现热区，先用马尔丹突袭刷一波。等第二批圣骑士团长到来后，地图中央又会出现弓兵的热区，不急着破坏投石器，而是用马尔丹突袭来扫平战场。



后半·魔道士袭击战

战斗任务	S级评价要求
通知那尔撒斯魔道士的出现	①剩余时间1分59秒以上；②击破125人以上
从盗贼手中守护货物	①剩余时间3分59秒以上；②击破150人以上
击破魔道士	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：铁锁术の达人トゥ-ス
卡片效果：质实の布阵15、连锁の奋起5、调达上手4
获得条件：第3个战斗任务中，1分钟以内达成310连击
打法心得：除了提前用料理和技能卡提升连击性能外，战斗时扣除BOSS一半血量就会陆续刷出几波夜盗贼，他们才是达成高连击的关键。

后半·チャス-ム城制压战

战斗任务	S级评价要求
击破鲁西塔尼亚军的先遣部队	剩余时间3分59秒以上
迅速救援我方	剩余时间3分59秒以上
击破指挥投石的将军	剩余时间3分59秒以上
击破城前的鲁西塔尼亚军	剩余时间5分59秒以上
比库雷曼斯（クレマンス）更快到达迎击地点	剩余时间5分59秒以上
击破库雷曼斯	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：必杀の狩人イスファ-ン
卡片效果：野性の气炎15、转战态势5、将首狙い4
获得条件：第1个战斗任务中，2分钟以内击破斥候兵
打法心得：开场立刻发动马尔丹突袭突破障碍，然后才能顺利截杀南侧小道上的斥候兵。

后半·圣マヌエル城前哨战

战斗任务	S级评价要求
击破所有的鲁西塔尼亚军指挥官	①击破500人以上；②剩余时间3分59秒以上
击破所有的传令兵	①击破100人以上；②剩余时间1分59秒以上
突入城内压制正门	①击破350人以上；②剩余时间3分59秒以上

限定卡片：パルス骑士ザラ-ヴァント
卡片效果：骑士の护り15、防御态势5、属性耐性4
获得条件：第2个战斗任务中，击破250人
打法心得：需要边追着两个传令兵边杀敌，清掉沿路的敌人后，先击杀较远的那个目标，然后自己冲到聚集着大批敌兵的悬崖处累积击破数。切记不能让传令兵成功从悬崖上跳下，否则前功尽弃。

后半·圣マヌエル城攻防战

战斗任务	S级评价要求
击破守备队，向中央广场进军	剩余时间1分59秒以上
破坏投石器，压制中央广场	剩余时间1分59秒以上
救援阿尔斯兰	剩余时间1分59秒以上
击破艾特瓦露（エトワ－ル）	剩余时间1分59秒以上
击破增援部队	剩余时间1分59秒以上
击破撒姆（サ－ム）	剩余时间1分59秒以上
击破赞德	剩余时间1分59秒以上
击破希尔梅斯	剩余时间1分59秒以上

限定卡片：丽しき男装の骑士见习い
卡片效果：属性强化5、转进反击3、浑身3
获得条件：第5个战斗任务中，2分钟以内击破3名魔道士
打法心得：魔道士都会在正门前的空地刷出，前期还有一段拍马赶路的过程，实际的交手时间只有1分半左右。在乱战中搜寻魔道士的身影同时，还需注意不要击破过多敌将，否则会导致任务提前结束。抓到魔道士就用最强的连招直接一套带走他，别给其钻地的机会浪费时间。

外传1·エクバタ-ナ脱出战

战斗任务	S级评价要求
守住掠夺品，从西侧脱出	剩余时间1分59秒以上
5分钟以内从北侧脱出	①剩余时间1分19秒以上；②击破400人以上

限定卡片：乐士の激励
卡片效果：乐士の歌15、勇往迈进15、攻击力上升3
获得条件：第1个战斗任务中，2分钟以内击破守备队长
打法心得：战斗开始后迅速击破门番，不管身边的队长，先沿着小道向南并转向西，去击破正南的守备队长。

外传1·ペシャワ-ル模拟战

战斗任务	S级评价要求
与阿尔斯兰会合，击破达龙	①击破5名武将；②剩余时间3分59秒以上
护送阿尔斯兰击破那尔撒斯	剩余时间3分59秒以上
护送阿尔斯兰到达脱出地点	剩余时间3分59秒以上



限定卡片：战士の激励
卡片效果：战士の歌15、勇往迈进15、攻击力上升3
获得条件：第1个战斗任务中，5分钟以内击破300人
打法心得：仅凭东南区的敌人就足以攒够数量，没有任何难度。

TIPS 装备“××の歌”系技能发动马尔丹突袭后会播放对应的角色歌，此后开战时按△键的选曲列表也会追加该歌曲。

外传1・ペシャワールへの道

战斗任务	S级评价要求
击破袭击村民的山贼	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②救出 6 人
击破山贼长	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②击破山贼队长 9 人
救援被鲁西塔尼亚军袭击的男子	剩余时间 3 分 59 秒以上
到达贝沙瓦尔城东北	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破库雷曼斯	剩余时间 1 分 59 秒以上

外传1・アルスラーン特训战

战斗任务	S级评价要求
击破艾拉姆	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破那尔撒斯	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破达龙	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破逃跑的卡兰部下	①剩余时间 4 分 59 秒以上；②击破敌将 5 人

限定卡片：王太子の激励
卡片效果：王太子の歌15、勇往迈进15、体力上升3
获得条件：第3个战斗任务中，5分钟以内击破300人
打法心得：不用事先刻意留人，完成第2个任务后沿着北侧的道路往达龙的方向走，沿途的敌兵数量足够。只是要注意远程击倒敌方的骑兵，免得被连续冲撞、浪费时间。



外传1・ペシャワール城防卫战

战斗任务	S级评价要求
打开通向贝沙瓦尔城的通道	①击破 750 人以上；②剩余时间 1 分 59 秒以上
击破城内的辛多拉军	剩余时间 1 分 59 秒以上
击破在南方展开阵型的辛多拉军	①击破 600 人以上；②剩余时间 3 分 59 秒以上
击破加斯旺特	剩余时间 1 分 59 秒以上

外传1・王太子护卫战

战斗任务	S级评价要求
搜索阿尔斯兰	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②击破 150 人以上
与达龙的援军共同击退鲁西塔尼亚军	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②击破 250 人以上

外传1・圣マヌエル城夺取战

战斗任务	S级评价要求
压制帕尔斯古城的正门	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②击破 250 人以上
击破山贼长	①击破 350 人以上；②连击数 30 以上

外传1・アトロパテネ暗跃战

战斗任务	S级评价要求
击破帕尔斯军的斥候兵，阻止其逃跑	①击破斥候兵 10 人；②击破 500 人以上

外传1・アトロパテネ脱出战

战斗任务	S级评价要求
救援帕尔斯军	①击破 1000 人以上；②救出 5 人
突破包围，击破鲁西塔尼亚将军	①击破 500 人以上；②剩余时间 3 分 59 秒以上

外传1・ガーデーヴィ军击退战

战斗任务	S级评价要求
击破鲁西塔尼亚将军，阻止投石	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②击破 300 人以上
击破达拉巴达（ダラバーダ）	①剩余时间 1 分 59 秒以上；②击破 175 人以上
击破伽迪维	①剩余时间 1 分 59 秒以上；②击破 350 人以上

外传1・王都潜入战

战斗任务	S级评价要求
尾随鲁西塔尼亚兵	获得情报 10 个
到达脱出地点	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②击破 125 人以上

限定卡片：侍童の激励
卡片效果：侍童の歌15、勇往迈进15、体力上升3
获得条件：第2个战斗任务中，击破200人
打法心得：限定卡片没有什么难点，反倒是本关的第1个任务相对繁琐，要悄悄跟在敌兵后面偷听情报，想达成S评价多利用中断存档吧。

外传2・ザーブル城制压战

战斗任务	S级评价要求
与工作兵长共同开辟通往地下水路的道路	剩余时间 3 分 59 秒以上
在地下水路倒油点火	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破据守在城内的鲁西塔尼亚军	剩余时间 1 分 59 秒以上
击破所有攻向本阵的圣骑士团队长	剩余时间 1 分 59 秒以上

外传2・连合军翻弄战

战斗任务	S级评价要求
击破押送辛多拉兵的帕尔斯兵	击破千骑长 30 人以上
击破主犯的千骑长	剩余时间 1 分 59 秒以上

限定卡片：智者の激励
卡片效果：智者の歌15、勇往迈进15、防御力上升3
获得条件：第1个战斗任务中，5分钟以内击破200人



打法心得：无视千骑长，优先找地图上的守备队长，他们身边往往带着一些杂兵。推荐按照“西→北→东”的顺序推进、剿灭敌人。

外传2・マルヤム救援战

战斗任务	S级评价要求
救援所有的千骑长	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破所有攻城的鲁西塔尼亚将军	剩余时间 3 分 59 秒以上

外传2・パルス军击退战

战斗任务	S级评价要求
抵御帕尔斯军的攻击	剩余时间 3 分 59 秒以上
救援伽迪维	①目标的残余体力 6 成以上；②击破 200 人以上
救援拉杰多拉	①目标的残余体力 6 成以上；②击破 600 人以上
击破安多拉格拉斯（アンドラゴラス）三世	剩余时间 3 分 59 秒以上

TIPS 部分关卡中触发的马尔丹突袭存在一定随机性，骑兵、步兵、弓兵会随机变化，热区的位置也会发生改变。

外传2・バシュル山への道

战斗任务	S 级评价要求
与那尔撒斯会合	①剩余时间 3 分 59 秒以上；②目标的残余体力 6 成以上
阻止山贼的传令	剩余时间 39 秒以上
迂回并突破山道	①剩余时间 5 分 59 秒以上；②目标的残余体力 6 成以上

外传2・エクバターナ镇压战

战斗任务	S 级评价要求
到达王宫	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破千骑长，获得王妃的情报	剩余时间 3 分 59 秒以上
击破发现的千骑长	剩余时间 1 分 59 秒以上

外传2・ザラ守备队长の参战

战斗任务	S 级评价要求
将鲁西塔尼亚军从村落中赶出去	剩余时间 3 分 59 秒以上
追击鲁西塔尼亚军	击破 600 人以上
击破增援部队	①击破 150 人以上；②击破将军 6 人以上

外传2・女神官巡检战

战斗任务	S 级评价要求
护卫村长救出村民	①目标的残余体力 6 成以上；②救出村民 7 人
击破山贼长	剩余时间 1 分 19 秒以上

外传2・狼に育てられた者乱舞战

战斗任务	S 级评价要求
救援城内的守备部队	①救出 5 人；②击破 250 人以上
击破山贼长	①剩余时间 1 分 59 秒以上；②击破 200 人以上

外传2・ペシャワール潜入战

战斗任务	S 级评价要求
击破所有的目击者	剩余时间 1 分 59 秒以上
击破阿尔弗莉德	①剩余时间 1 分 59 秒以上；②连击数 30 以上
击破所有的目击者，到达目标地点	①剩余时间 1 分 59 秒以上；②达成连击 300 以上

白金攻略



奖杯总数	41		
铜杯	26	银杯	10
金杯	4	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	40 小时
在线奖杯	0 或 1
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	双手柄或联网双打

白金路线

相比其他《无双》作品，本作的可操作人数少，线性制的流程也相对简单，导致白金的时间和难度都大幅降低。虽然理论上只需要通关1次，但想在一周目就以“难しい”难度拿到限定技能卡并达成全战斗任务S评价并不现实，故建议采取以下路线：

①以“易しい”难度快速通关故事模式，解锁全角色的同时收集到所有的料理帖；

②以“易しい”难度快速通关自由模式的外传剧本，注意以关卡默认的角色进行，便于解锁全部武器；

③选择一名有爱的角色以“难しい”难度进行游戏，逐关回收特殊技能卡，战前多用料理的经验值加成效果，他/她也是练满级的目标人选；

④在步骤③的同时查缺补漏，补完先前没有达成S级评价的战斗任务，推荐选择其他角色完成，方便积累武器熟练度；

⑤用后文介绍的方法刷满其他角色的武器熟练度，白金到手！



解放王（白金）

取得条件： 获得其他所有奖杯

宫廷料理人（金杯）

取得条件： 集齐所有的料理帖

武艺百般（金杯）

取得条件： 所有的武器熟练度达到最大

奖杯说明： 熟练度的积累与关卡难度和杀敌数量有关，发动马尔丹突袭后击破的敌人会累积到当时手持的武器上，无疑用这种方式杀敌最快。推荐刷熟练度的关卡是“外传1・ペシャワ-ル模拟战”，本关的敌人会不断增援，在击破地图西侧的达龙后会出现第1个热区，在艾拉姆发动强袭的断崖位置、东北区域的山道附近还会有第2和第3个热区，都能用来刷击破数。惟一需要注意的是NPC阿尔斯兰不能阵亡，否则会直接败北。如果遇到官方活动有“熟练度增加量上升”效果，更是能事半功倍。

カード收集家（金杯）

取得条件： 获得所有的限定技能卡

战士の中の战士（マルダーンフマルダーン）（金杯）

取得条件： 教学关卡以外的所有剧本的所有战斗任务皆获得S级评价

奖杯说明： 选择“易しい”难度即可，而且并不需要在一次游戏中同时达成。在主菜单的“GALLERY”→“シナリオ战绩”中可以查看达成情况，方便玩家查缺补漏。

英杰缭乱（银杯）

取得条件： 解锁所有的可操作角色

百战炼磨の战士（银杯）

取得条件： 通过所有的剧本（包括外传）

战记の幕开け（铜杯）

取得条件： 通过最初的剧本

败军の将（铜杯）

取得条件： 通过“アトロパテネ会战”

正统の王（铜杯）

取得条件： 击破卡兰（カ-ラ-ン）

东の城塞（铜杯）

取得条件： 在贝沙瓦尔（ペシャワ-ル）集结同伴

猛虎将军（ショラ・セーナニー）（银杯）

取得条件： 在神前决斗击败巴哈多尔（バハ-ドゥル）

TIPS 在刷S评价的击破数时，推荐装备延长突袭时间的“勇往迈进”技能，高连击数用“变幻の剑技”和“蒸留酒”的料理效果。

天上に辉く星 银杯
取得条件：故事模式通关
奖杯说明：从“战记の幕开け”开始到此奖杯，皆为故事模式的流程杯。

狮子狩人（シールギール） 铜杯
取得条件：初次通过外传剧本

战士の名誉 铜杯
取得条件：初次获得综合评价S

エラムの抜け道 铜杯
取得条件：发现密道
奖杯说明：即艾拉姆（エラム）用二段跳才能到达的场所。

亲父の仇 铜杯
取得条件：用阿尔弗莉德（アルフリード）击破希尔梅斯（ヒルメス）

父と息子 铜杯
取得条件：用赞德（ザンデ）击破卡兰（カ-ラ-ン）

完全无欠 铜杯
取得条件：无伤通过教学关卡以外的任意剧本
奖杯说明：选择最低难度的单挑战，如“银假面击退战”或“ヒルメス击退战”很容易达成。

疾风迅雷 铜杯
取得条件：2分钟以内通过教学关卡以外的任意剧本
奖杯说明：同上一个奖杯“完全无欠”。

狮子奋迅 铜杯
取得条件：以“激难”难度通过教学关卡以外的任意剧本
奖杯说明：选择“バシュル山逃亡战”、“村落救出战”这样没有BOSS的剧本比较容易达成。

一骑当千 铜杯
取得条件：在任意剧本击破1000人

刚勇の骑士 铜杯
取得条件：用骑乘攻击累计击破1000人

全军突击（ヤシャスィ－ン） 银杯
取得条件：所有角色都发动过马尔丹突袭

震天动地 银杯
取得条件：用马尔丹突袭达成50000连击

纵横无尽 银杯
取得条件：用马尔丹突袭累积击破10000人

千军万马 银杯
取得条件：累计发动马尔丹突袭200次

连击を极めし者 银杯
取得条件：达成500连击

2つの武器を极めし者 银杯
取得条件：累计发动蓄力切换500次

翼ある勇者 铜杯
取得条件：用告死天使发动攻击
奖杯说明：故事模式完成前半后，阿尔斯兰会带告死天使出战，它会飞翔着自动攻击敌人，发动必杀也可以解锁奖杯。

万骑长（マルズバーン） 铜杯
取得条件：发动马尔丹突袭

2つの武器 铜杯
取得条件：发动蓄力切换

必杀の一击 铜杯
取得条件：发动必杀技

传家の宝刀 铜杯
取得条件：发动固有技

无双の战士 铜杯
取得条件：初次将角色的等级升至最大（50级）

料理初心者 铜杯
取得条件：初次食用料理

武艺达者 铜杯
取得条件：初次将武器的熟练度升至最大

初めての炼成 铜杯
取得条件：初次进行技能卡炼成

初めての卖却 铜杯
取得条件：初次卖出技能卡

驱け出し收集家 铜杯
取得条件：初次获得限定技能卡

心の兄弟 铜杯
取得条件：在线游戏或双人游戏，通过任意剧本
奖杯说明：需要至少打过一关，由于本作的销量比较少，网上搜到人的几率不高，如果没有好友联机的话，就再借一个手柄分屏双打吧。



TIPS 保持联网游戏时，能够获得官方活动的福利，包括获得经验值、熟练度、金钱翻倍，或是炼成技能卡容易出好结果等。



本作既是时隔十四年的第二部“《传说》系列”官方中文版，也是第一部登陆 PS4 平台的《传说》。由于此前供货商消息不准确而导致发售日消息错误，正式的发售日为 9 月 16 日，本作是和欧版、美版同步发售，也因此，翻译的规格也和欧美版享受了战后对话有文字注释的待遇。本作与 PS3 版相比最大的变化莫过于画面，PS4 版的画面可以说是完全再现了设定集里场景原画的精细，同时也更能看清楚剧情演出里各处的细节。

文 秋沙雨　美编 Juxi

PS4

热情传说	BNEI	角色扮演
Tales of Zestiria		中文版
2015年9月16日	本地1人（战斗时1~4人）	对应年龄：12岁以上
下载版售价为479港币		无对应周边

・本文对应游戏版本：1.00

系统

按键说明

冒险时

键位	作用
○	确定/调查
□	史雷的地图动作/（碰触存档点时）打开地之主菜单或者进行地图移动
×	移动减速
△	打开菜单
方向键	对应属性天族的地图动作
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
R1	确认目前所在地和目标
R2	打开快捷菜单
L1	重置镜头
L2	打开小地图
L3	开启特殊对话
OPTION	暂停
按下触碰版	打开小地图

战斗时

键位	作用
○	使用特技
×/×+左摇杆	使用奥义/天响术
□	防御
□+左摇杆	滑步/突进/后退
△	打开菜单
方向键	切换搭档天族
左摇杆	移动
右摇杆	发动号令
L1	神依化/解除神依
R1	切换目标
L2	在战斗地图自由跑动
R2	发动Blast技能
R3	号令解除
L3	切换操作模式
OPTION	暂停

战斗画面



编号	说明
❶	HP槽和SC槽
❷	BG槽
❸	目标的剩余HP
❹	状态
❺	SC回复量
❻	可切换的天族角色与后卫天族角色的剩余HP量
❼	战场特殊对话

冒险

地图动作

在地图上冒险时玩家能够使用各种各样的行动来跨越障碍物或让战斗变得更加有利。在接近敌人时看准时机按按键能够在十分有利的情况下进入战斗。



地图动作	作用
挥剑	斩断障碍物
灵雾薄衣	让敌人难以注意到玩家的防护罩
头目巨腕	能够破坏巨岩
白银烈焰	解除机关
瞬转迅动	向前方进行瞬间移动

难度差异

解锁恶梦难度：在困难难度下胜利 300 次，或者进入二周目。
解锁混沌难度：在恶梦难度下胜利 400 次，或者进入二周目。

难度	简单	普通	进阶	困难	恶梦	混沌
敌人等级	0.8倍	1倍	1.1倍	1.3倍	1.5倍	2倍
敌人的HP	0.9倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.6倍	2倍
敌人的物攻	0.7倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.7倍	2倍
敌人的术攻	0.7倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.6倍	1.8倍
敌人的物防与术防	1倍	1倍	1倍	1.2倍	1.3倍	1.5倍
敌人的集中力	0.7倍	1倍	1.25倍	1.5倍	1.75倍	2倍
敌人的咏唱速度	1.5倍	1倍	0.9倍	0.8倍	0.7倍	0.5倍
敌人的攻击待机时间	2倍	1倍	0.9倍	0.8倍	0.7倍	0.5倍
经验值获得量	1倍	1倍	0.9倍	0.75倍	0.6倍	0.4倍
喀鲁特获得量	1倍	1倍	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.4倍
神依时弱点连携的倍率累积值	-	0.02	0.03	0.04	0.06	0.08
攻击敌人耐性时的伤害减轻率	20%	50%	60%	70%	80%	90%
Grade积分获得量	0.5倍	1倍	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.4倍
再挑战时的补正	0.17秒	0.08秒	0.03秒	0.2秒	0秒	0秒
可以再次使用道具的时间	2秒	4秒	5秒	8秒	10秒	16秒

※ 以普通难度的数值作为对比标准。

特殊对话特殊对话

《热情传说》的特殊对话特殊对话系统沿用 D2 组的半身像形式，如此一来玩家不仅仅能看到角色们的表情，还能够欣赏到角色们各种各样的小动作。除此之外本作还沿用了《圣恩传说》里大受好评的特殊对话特写，让特殊对话的演出变得更为生动。在游戏里达成各种各样的条件或者当剧情有所进展时画面下就会出现特殊对话的提示，这时候按下 L3 键就能够触发特殊对话特殊对话。



道具种类

道具种类名称	介绍
NEW	新获得的道具
消费	一般的回复道具（例如软糖类）和药草等消费类道具。初期上限为15个，通过DLC或者二周目的Grade商店开启上限项目可以增加至30个。
点心	在移动中可以使用的料理类道具，每个点心都有特殊的效果，回复效果和特殊效果的范围为我方全体，而且可以用来回复初期SC值。初期上限为15个，通过DLC或者二周目的Grade商店开启上限项目可以增加至30个。
武器	各角色的武器。
固有	各角色的固有装饰品。
防具	可装备的防具，部分防具分为男性专用和女性专用。
指轮	可装备的戒指，主要用来提升术防御。
靴	可装备的鞋子，部分鞋子分为男性专用和女性专用，主要用来提升集中力。
贵重品	通过剧情等特殊途径获得的道具，除了宝珠类之外每个贵重品都只能持有1个。
外观	可改变角色外观的道具，分为饰品、发型和服装3种。
DLC	从PS商店购买的DLC道具，需要在该栏使用之后才能够解锁DLC。

与同行角色对话

当玩家的队伍里有同行的角色，史雷就会成为队伍的领头人，同行角色则会跟在史雷身后移动。在地图上移动时史雷还能够与该角色进行交谈，交谈的内容有与主线相关的话题以及关于支线或者瞳石收集的提示等等。



支线

支线系统也是本作剧情的重要组成部分，关于角色的内情、世界观的补完以及各种小捏他都存在于支线剧情之中。在本作里支线的出现在地图上是有提示的，只要在地图上寻找“！”标志就能够找到支线的所在之处，支线不仅仅存在于城镇之中，在野外、洞窟乃至迷宫之中都有可能发现支线的存在。



在本作里支线分成两种，一种是通常的支线，在地图上以绿色的“！”标示，一种是瞳石支线，这是与主线有关的支线，不过在主线剧情进行到需要完成所有瞳石支线之前，在平时的冒险中也可以提前完成。

宝箱和药草

在地图里存在着宝箱和药草，调查宝箱可以获得各种各样的道具，在本作里还存在着上了锁的宝箱，需要找到钥匙才能打开。而药草的作用和系列历代作里的药草一样，是用来提升角色的各项参数。

探索点

探索点简单来说就是调查各地的名胜古迹，调查成功后可以获得 AP 奖励，还能触发特殊对话。



石碑

在世界各地可以发现石碑，石碑上加载着战斗教程，发现石碑时也能够获得 AP 奖励。

支援能力

每个角色都有着数个支援能力，装备支援能力之后在地图上移动就能够获得各种各样的好处，例如能够制作点心、寻找地图上的宝箱、寻找景点或石碑、进行药品的调合或者在移动时自动回复 HP 等等。支援能力有熟练度设定，熟练度越高，探查的范围越大或者制作物品所花费的时间越短。当每个角色固有的支援能力等级提升到一定程度之后，在宿屋睡觉触发特殊对话之后就能够让其他的队友习得那个角色的支援能力。

需要注意的是，在长时间使用同一个支援能力的情况下不战斗，支援能力的效率就会变差，例如在 30 分钟里不战斗或者不打开过菜单的话，制造类的支援能力发动所需时间就会变成原来的 40 倍。

支援能力名称	作用	最大熟练度	可习得角色
制作点心	在移动中可以制作回复HP、SC或者附带特殊效果的点心，提升熟练度可以增加点心的种类和制作速度。	35	全员
宝物感应	当周围有药草或宝箱时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。	20	史雷（米克里欧的宝物感应熟练度在12以上之后去宿屋休息触发特殊对话）、米克里欧
文艺感应	当周围有石碑或者探索点时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。	20	史雷、札维塔、艾莉莎（二周目之后）、德泽尔（史雷的文艺感应熟练度在12以上之后去宿屋休息触发特殊对话）
调和药品	可以制作出已经获得过的软糖等消耗类道具，提升熟练度可以提升制作速度。	30	艾莉莎、米克里欧
乘风而行	战斗胜利或者和NPC对话之后移动速度提升，反复战斗或者和多数人对话可以进一步提升速度，提升熟练度可以提高速度上升的倍率，让多数人装备可以增加提升速度的时间。	20	德泽尔、札维塔、艾莉莎（二周目之后）、米克里欧（德泽尔的乘风而行熟练度在12以上之后去宿屋休息触发特殊对话或者札维塔入队之后）
奔向诺尔敏	当周围有诺尔敏时就会出现提示，提升熟练度或者让多数人装备的话可以扩大探知范围。	20	艾德娜、莱拉（艾德娜的奔向诺尔敏熟练度在12以上之后去宿屋休息触发特殊对话）
融合	消费融合点数，无需使用商店就能够进行装备的融合	30	莱拉、艾德娜（莱拉的融合熟练度在12以上之后去宿屋休息触发特殊对话）
捡取金钱	在移动时自动获得喀鲁特，提升熟练度可以让喀鲁特获得量增加。	30	艾德娜
蜂拥而出	可以指定让已经击破过的杂兵敌人在战斗时出现，提升熟练度可以让他们出现的机率增加。	30	德泽尔、札维塔、萝洁（德泽尔的蜂拥而出熟练度在12以上之后去宿屋休息触发特殊对话或者札维塔入队之后）
订购装备	让商店等级在3以上的武具屋里出现指定的装备，提升熟练度可以让装备出现的机率增加。	30	萝洁、史雷（萝洁的订购装备熟练度在12以上之后去宿屋休息触发特殊对话）
轻手轻脚	让脚步声变小，使敌人难以察觉，提升熟练度可以让脚步声变得更小。	30	萝洁
健康管理	移动时自动回复HP。	30	莱拉

料理系统

本作的料理系统是通过在宿屋进食或者吃使用支援能力做出来的点心来进行发动的。在旅馆休息可以让 HP 和初期 SC 全回复，反复利用的话可以提升宿屋商店等级，增加料理的数量，有时候还会触发新的特殊对话特殊对话或者新的支援能力。



商店

本作的商店与《TOGf》、《TOX》一样，有等级设定，通过在商店里进行买卖可以提升商店等级，提升商店等级之后商店里的贩卖品种类和数量就会增加。

本作的商店商品贩卖形式比较特殊，购买苹果软糖等消费品道具的话不会有限制，但是如果是购买装备的话，在购买之后该装备就会在一段时间里不会出现。如果将自己手上的装备卖给了商店的话，事后该商品很有可能就会出现在商店的贩卖列表之中。

有时候在商店里还会出现打折的商品，这类商品的价格便宜，不过如果不马上购买的话，它们很快就会下架。同时，依附技能数量越多的商品越贵。

此外，通过支援能力“订购装备”可以让指定的商品更容易出现在商店里。

诺尔敏收集

诺尔敏是被称为“诺尔敏天族”的特殊天族，现在四散在各地生活。玩家在旅途中如果遇到诺尔敏的话可以与它们进行对话，如果能够得到它们的协助的话就能够获得各种各样的能力恩惠。例如在大树之街梅林遇到的诺尔敏天族“迪菲斯”，如果能够得到它的协助，那么在与敌人战斗时获得拥有提高防御力技能的装饰品机率就会提升。诺尔敏的恩惠是与加护天族恩惠所属的范围有关的，在收集到诺尔敏之后玩家可以在存档点装备对应的诺尔敏来提高对应技能装备的掉落率。

本作里共有 50 只诺尔敏，其中 49 只是需要玩家在地图上寻找的。装备支援能力“奔向诺尔敏”可以在附近有诺尔敏的时候出现提示。

技能系统

技能的作用是让玩家在冒险或者战斗时提供各种方便。在本作里，技能不是直接装备在角色身上也不是附带在武器上，而是附带在角色固有的装饰品上。每个装饰品上都有四个技能装备槽，玩家可以在这四个装备槽上自由装备自己喜欢的技能。



在装备页面里按下 R2 键便能够打开技能装备页面，在该页面里玩家可以确认目前拥有的技能种类，技能的获得是通过在地图上寻找诺尔敏或者打倒敌人拿到装备来进行的。从诺尔敏处获取技能需要事先准备一个有空槽的装饰品，然后与地图上的诺尔敏对话，将技能装备到空槽上之后即可获得该技能。

在本作里，技能分为两个种类，一种是基本技能，一种是通过基本技能的组合来发动的奖励技能。在进行装饰品的技能配置时，玩家可以直接选取装饰品自带的技能来进行组合，也可以通过基本技能的组合叠加来获取奖励技能进行装备。

除此之外，玩家可以通过战斗来提升装备的熟练度，每个装备的熟练度都有五个等级，不断提升熟练度等级之后进行装备融合的话能够获得不少好处，从而给玩家的冒险带来不少帮助。在进行装备的融合之后，该装备的熟练度就会恢复成 0，这时候就需要重新刷熟练度。

熟练度阶段变化	提升阶段所需战斗胜利次数
0→1	5次
1→2	6次
2→3	7次
3→4	8次
4→5	9次

装备的融合



在本作里，玩家会入手不少同名的装备，而这些同名的装备里很有可能会存在有着不同技能的装备，这时候就能够利用城镇或者地图上的行商人的“武器屋”来进行“融合”。

融合之后在武器的名字后面会多一个“+？？（？？为数字）”的标志，同一种武器最多可以融合 99 次，只有一项参数的装备合成一次能够增加 6 的能力参数，最多可以增加至 999，而有两项参数的武器合成一次能够增加 3 的能力参数，最多可以将两项参数增加值 500。

将地之主的等级提升至 5 之后，就使用地之主的祝福铭功能，当某一个装备合成 10 次以上之后就可以使用祝福铭将该装备变成其他装备，同时，之前合成的装备参数不会变化。在上文提到过同一武器的融合上限是 99 次，在融合至上限次数之后使用祝福铭功能将该武器变成其他武器，同时保留之前融合 99 次后的参数之后又可以继续进行融合。

装饰品融合系统是让两个同名的装备来进行融合，不仅能够让装饰品的参数上升，还能够将被融合装饰品里的技能合成之后转移到融合主体的装饰品上。

在进行技能融合的时候需要注意几点：

①同种技能之间进行融合的话融合之后的技能不会产生变化；

②技能之间的融合只会在两个装备的对应技能栏进行，例如装备 A 的第二技能栏为“迈因”，装备 B 的第二技能栏为“斯毕利特”，两个装备进行融合的话，融合出来的装备的第二技能栏就会变成“亚塔克”，不会受到其他技能栏技能的影响；

③假设装备 A 的技能处于被封印的状态或者没有技能而装备 B 的该技能栏有技能，在融合之后，最后装备的技能就会变成装备 B 该技能栏的技能。

通过技能的组合排列，还能衍生出其他的技能效果。

相同

装备同种技能便能够发动的奖励技能组合，在技能页面里，每个技能的右下角都有一个数字，这个数字代表着现在装备的这个技能叠加了多少次，在该数字为 2 或 2 以上时，同种技能的奖励技能便能够发动。

元素

在技能页面装备左右相邻的两个技能时便能够发动的奖励技能组合。

联结

在技能页面上，技能呈竖排一列时便能够发动的奖励技能组合。

装备种类	公式与效果
武器	战斗时给予敌人的伤害增加，增加值为熟练度×1+（融合次数+1）÷20%
固有装备	战斗时让敌人陷入行动不能的几率增加，增加几率为{熟练度×5+（融合次数+1）÷4}÷10%
防具	战斗时受到的伤害减少，减少值为×1+（融合次数+1）÷20%
指轮	战斗时自己陷入行动不能的几率减少，减少几率为{熟练度×5+（融合次数+1）÷4}÷10%
靴	战斗时移动次数提升，提升值为熟练度×1+（融合次数+1）÷20%

每个装备都至少会有 1 个技能依附在上面，而一个装备最多可以依附 4 个技能，装备上依附的技能愈多，在战斗时就更有优势。在本作里获得装备一般就三种途径：开宝箱、打敌人和在商店购买，而这三种途径也会影响到能否获得多种技能装备的几率。

有时候能够从敌人处获得双倍效果或者三倍效果的技能，前提条件是战斗难度在困难，想要获得三倍效果的话难度必须在混沌以上。同时，战斗次数最多的难度也会对掉落机率造成影响，想要获得效果好的装备就必须让混沌难度下的战斗次数变成最多的次数。

商店等级	宝箱所处地区的加护等级	敌人击破数	技能孔2上依附技能的几率	技能孔3上依附技能的几率	技能孔4上依附技能的几率
1	–	1～4	80%	20%	–
2	1～2	5～14	80%	25%	–
3	3～4	15～24	75%	30%	5%
4	5～6	25～34	70%	35%	10%
5	7～8	35～49	65%	40%	15%
6	9～10	50～64	60%	45%	20%
7	11～12	65～79	60%	50%	25%
8	13～14	80～99	60%	50%	30%
9	15～16	100～199	60%	50%	35%
10	17以上	200以上	60%	50%	40%

称号

本作的称号也有等级设定，每个角色都有6个称号，每个称号都有3个阶段。通过升级称号可以增加或增强称号的特殊效果，称号的获得除了进行主线剧情之外，做支线、收集探索点、使用支援能力等手段也能够获得或提升称号的阶级。称号的升级只有提升角色等级一个途径。



换装与饰品

本作的饰品系统与前作相比有些变动，那就是饰品的装备采用点数制，每个角色的饰品装备页面都有三个点数，而玩家只能在点数范围内装备饰品，例如白色兔耳需要2个点数，那么在装备了白色兔耳之后玩家就只能再装备一个点数的饰品了。



虽然饰品的数量受到了限制，不过编辑系统方面却是有所进化，玩家在编辑页面里可以对饰品进行各种编辑，其中包括位置、大小、角度、颜色等等，大小调整在前作的基础上追加也追加了三轴角度的编辑，让玩家能够更加自由地编辑饰品。在更换服装时，如果玩家所更换的服装附带了BGM，还可以选择是否关闭服装自带的BGM。

不过需要注意的是，本作的主线是很严肃的，而装上饰品有极大的可能会直接影响到主线的氛围，所以进行装备时需要慎重考虑，换装也是同理。不过在平时练级或者进行探索的时候不妨换上些其他服装或者饰品来转换一下心情。



地之主

通过与各地的天族进行交流可以为各地区寻回天族的加护，通过天族的加护除了可以进行存档点之间的移动之外，还能够装备在各地找到的诺尔敏，提高战斗时附带特定Skill的武器掉落率等等，以及可以使用道具来兑换Grade。天族的加护有等级设定，需要不断积攒Grade来提升加护等级，加护等级越高，可使用的恩惠就越多。地之主在通关前的等级上限是20，一周目通关后提升至25，在二周目之后等级上限也会固定在25。

地之主名字	加护领域	领域包含地区
乌诺	瑞迪雷克周边	天族之森何方、湖上之城瑞迪雷克、瑞克比洛高地、亚罗戴特森林、马彼诺吉欧山岳遗迹、加拉哈特遗迹、水之试炼神殿勒菲、维维亚水道遗迹、罗特贝尔王宫
洛韩	玛陵德周边	巨木之城玛陵德、弗尔温丘陵、古雷弗坎盆地、达姆诺米亚美术馆、波里斯遗迹、灵峰雷弗克、断垣洞窟梅尔西欧、柯尼特封洞（日后谈）、史特拉德山（日后谈）、污垢的熔炉·奈落
希朵	拉斯顿贝尔周边	工匠之城拉斯顿贝尔、瓦格朗森林、凯旋草海、亭达杰尔遗迹群、拉摩拉克洞穴、绿青林马罗力、污垢的熔炉·等活
莫吉姆	潘德拉古周边	神圣皇都潘德拉古、帕尔巴雷牧耕地、维斯托隆裂谷、艾弗列德狩猎场、加非利斯遗迹、潘德拉古教会遗迹、地之试炼神殿莫格斯、维尔修遗迹、风之试炼神殿桂妮薇尔、加尔加连遗迹、污垢的熔炉·黑绳、污垢的熔炉·大叫唤、污垢的熔炉·叫唤
弗希雅	戈德汀周边	被遗忘的村庄戈德汀、拜罗克利夫崖道、火之试炼神殿伊格兰、伊德鲁钟乳石洞、卡布利亚地底洞、污垢的熔炉·众合
亚兰坎	罗格林周边	塔之城罗格林、札夫果德原野、浦里兹巴克湿原、卡美洛大陆桥、阿尔特斯遗迹、托利斯依索尔洞、里希特沃克灰枯林、污垢的熔炉·焦热、污垢的熔炉·大炎热
流浪猫人	卡斯兰德岛（隐藏迷宫）	猫人之里、阿托利斯王座、卡斯兰德岛、起始之村卡姆兰、马彼诺吉欧山岳遗迹深部、圣杯Ⅰ～圣杯Ⅶ、污垢的熔炉·无间、伊莱恩遗迹（日后谈）、God Eater 2-讨伐荒神-（DLC）

作战

在冒险或者战斗时玩家可以通过作战菜单来设定各个角色的行动，在自动模式状态下会反应在各非操作角色身上。

资料库



系统笔记

进行日常冒险系统和战斗系统的介绍，不包括石碑所记载的内容。

探索点

记载玩家在各地发现的名胜古迹。

技能

记载了玩家至今收集到的技能，如果收集到了对应技能的诺尔敏的话上方就会出现诺尔敏为各位解说每个技能的效果。

敌人笔记

记载了玩家平时遇到过的敌人，包括敌人的特技、奥义、天响术以及弱点等等，本作的魔物图鉴里有一个特殊之处就是在第二页会有队伍角色来针对这个敌人进行一个简短的评价。

概要

记载了玩家的主线进度。

记录

记载了玩家的累计游玩时间、遇敌数、战斗时的最大连击数等各类数据。

战斗

本作的战斗采用的是无限接近无缝战斗的形式，可参战人员为天族和人类的组合，最多可有 2 个人类和 2 个天族一起参战。使用方向键按下对应属性时可以切换成对应属性的天族，切换之后后备天族成员的属性周围就会有一个槽在渐渐增加，当这个槽涨满时玩家才可以切换成该角色，当身在前线的天族退居后备成员之后他们的 HP 也会慢慢回复。



滑步

本作的滑步系统和《圣恩传说》如出一辙，分为左右滑步、突进和后退三种，当在敌人发动攻击的瞬间使用正确的滑步时就能够发动对应回避效果，这时候 SC 槽和 BG 槽就会增加、敌人攻击的伤害减至最少，而且还能暂时让敌人的攻击频率降低。

需要注意的是敌人的吹飞攻击无法发动对应回避，而敌人那些无法防御的招式使用以下三种滑步方式都能发动对应回避。

侧滑步

按住防御键然后使用左摇杆←→即可发动，面对敌人的纵向攻击或者冲撞时可以发生对应回避效果。

后滑步

按住防御键然后使用左摇杆↓即可发动，面对敌人的横向攻击时可以发动对应回避效果。

前滑步

按住防御键然后使用左摇杆↑即可发动，面对敌人的远程攻击时可以发动对应回避效果。

角色参数

本作升级时的角色参数增加量与 D2 组的其他《传说》一样，采用的是有偏向性的增加方式。当某个角色升级时，攻击力、术攻击、防御力、术防御和集中力这五个参数里数值较高的参数就会获得较高的提升，相反数值较低的参数增加量就会减少。在游戏后期较低的参数可以通过使用药草等方式来进行弥补。当角色等级在 60 级以上时，获得的数值上升量就会减半，当角色等级在 100 级以上时，获得的数值上升量就会变成初期的 1/4。

升级时的数值等式为：单项能力上升值 =（现在该项参数的能力值总数 +50）÷（除 HP 之外的各项参数总值 +250）× 参数上升值总数

各角色的参数上升值总数分别为：史雷（18.27）、艾莉莎（17.33）、萝洁（18.13）、米克里欧（18.53）、莱拉（18.40）、艾德娜（18.67）、德泽尔 / 札维塔（18.18）。

影响 HP 上限的是各宝珠的收集，所以升级时 HP 上限也不会增加。

参数名称	内容
Lv	目前该角色的等级，等级上限为200。
BG	目前的BG值。
HP	目前角色的HP与HP上限，HP上限最多为9999。
SC	目前的初期SC，最大值为100。
Next Exp.	升级至下一级所需要的经验值。
Total Exp.	至今为止获得的经验值总量。
Next Arts	下一个能够学会的术技。
攻击力	角色的物理攻击力，能够影响特技与奥义的伤害值，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
术攻击	角色的术攻击力，能够影响奥义与天响术的伤害值以及回复类天响术的回复值，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
防御力	角色的物理防御力，能够影响来自敌人的特技与奥义的伤害值以及技能回复相关的回复量，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
术防御	角色的术防御力，能够影响来自敌人的奥义与天响术的伤害值以及回复类天响术的回复值，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。
集中力	能够影响SC的回复速度和让敌人陷入气绝状态的几率，基础值的上限为999，通过装备和技能最多可以提升至2000。

BG（爆发量表）

通过自动回复、受到攻击或者进行防御、回避等行动可以积攒该槽，消费该槽可以进行回复或者在攻击中追加打飞敌人等效果，在进行神依时也需要用到 BG。

在 BG 为 1 以上并装备了特定的战斗效果的情况下可以发动特殊攻击：

连击爆发：在三次以上的术技连携并长按住 R2 键就可以消费 1BG 来补充 SC 并角色继续进行攻击，不会打断连击，需要装备战斗效果“连击爆发”。

击飞爆发：在两次连携之后长按 R2 键可以吹飞敌人让敌人倒地，如果处于 BUFF 状态下的话就能让 BUFF 效果加 20%（上限为 100%），效果剩余时间在 10 秒以下的话能够将时间延长至 10 秒，需要装备战斗效果“击飞爆发”。

搭档爆发：在一次连携之后长按 R2 键得花就可以让与操作角色进行搭档的角色进行一次必定命中的爆发攻击，需要装备战斗效果“搭档爆发”。



SC（精神值）

消费该槽可以自由地进行攻击连携，消费量视每个术技而定，最多可以使用 4 次攻击，不过如果 4 次攻击结束后 SC 槽还有剩的话还能够继续进行攻击。该槽可以通过待机等行动来进行短时间回复，不过如果防御或回避成功的话可以瞬间就回复满。

SC 槽的最大值为 100。当 SC 多的时候，SC 回复速度增加、所受伤害减少、追加效果的发动率上升，当 SC 少的时候，SC 回复速度减慢、伤害输出增加。

行动	对SC回复/消费的影响
受到伤害	+1
防御敌人的攻击	+5
触发吸收SC效果	+15
成功发动对应回避	+（15+对应回避成功连续发动次数×1）
莱拉使用天响术“洗练精粹”或“舒缓休憩”	+15
攻击敌人的弱点	之前连击时消费的SC总值×30%
时间流逝	受到角色集中力、技能等外界要素影响
陷入气绝状态	−10%
滑步	−（连携时连续滑步次数×2+2），最多消费20
使用术技	根据术技熟练度而定

在地图上探险时可以打开菜单看到角色的初期 SC，这是在战斗开始时该角色的 SC 的状态，随着战斗次数的增多会不断减少，通过宿屋或者消耗品等形式可以进行补充，影响初期 SC 的因素如下：

行动	对初期SC的影响
在宿屋住宿	+100
使用药草	+100
使用圣灵药复活	+20
使用生命瓶复活	+10
使用点心类道具	根据道具数值而定
战斗花费30秒以上	−1
一次战斗里受到的伤害累计超过该角色HP的20%	−1
战斗胜利	−1
战斗时陷入一次状态（一场战斗只计算一次）	−2
在该角色陷入战斗不能的状态下获胜	−3
该角色陷入战斗不能状态	−7
逃走	−8



特技 & 奥义 & 天响术

在本作里，特技、奥义和天响术是呈现着三角关系的，人类可以使用特技和奥义，天族可以使用特技和天响术。特技可以阻止天响术的咏唱，天响术面对着敌人的奥义时咏唱时间减半，奥义与敌人的特技对打时奥义能够占上风。而根据角色的连携次数不同，三者又会有不同的特殊效果，连携次数越多，特技的 SC 消费就会减少，奥义的伤害倍率提升，天响术的刚体时间提升而且咏唱时间缩短。

和历代作一样，本作的术技也有熟练度设定，熟练度越高，战斗时就越有利。熟练度越高，在战斗开始时能够回复一次 BG 槽，回复量为该角色所有术技的熟练度总和 ÷4，如果在有利的情况下遇敌的话回复值会变成 2 倍，如果被偷袭的话就不会回复，这个公式里的神依的奥义和术熟练度是算在对应属性的天族身上的。除此之外，在战斗时使用术技时，熟练度越高所消耗的 SC 就越少，减少量为该术技熟练度 ×5%。秘奥义也有熟练度设定，在使用秘奥义时，能够回复该秘奥义熟练度 ×3% 的 BG 值。

各术技的熟练度共分成 10 个阶段：

熟练度阶段	特技第1连携	特技第2连携	特技第3连携	特技第4连携	奥义	天响术	秘奥义
1	100	90	80	70	80	40	10
2	200	180	160	140	160	80	20
3	400	360	320	280	320	160	40
4	700	630	560	490	560	280	70
5	1000	900	800	700	800	400	100
6	2000	1800	1600	1400	1600	800	200
7	3000	2700	2400	2100	2400	1200	300
8	5000	4500	4000	3500	4000	2000	500
9	7500	6750	6000	5250	6000	3000	750
10	9990	9000	8000	7000	8000	4000	1000

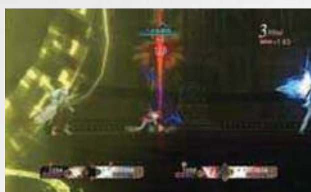
弱点连携

《圣恩传说》和《无尽传说 2》里的弱点连携系统依然健在，当使用对应的术技攻击敌人的弱点属性时画面右边的连击数下方就会出现伤害倍率，攻击敌人的弱点属性越多，倍率就会越高，敌人的弱点属性和种族在战斗时按下 R1 键可以确认。攻击基本属性弱点时伤害倍率 +0.5，攻击种族特性弱点时伤害倍率 +0.25，如果敌人有复数的种族特性和基本属性的话伤害倍率能够叠加。

基本属性分为无、地、水、火、风。

种族特性分为兽、甲壳、不定形、无足、有翼、兽人、装甲、不死者、妖魔、龙和人。

如果攻击敌人的耐性属性的话就无法让敌人产生硬直，耐性的种类分成 REDUCE、PENETRATE 和 INVALID 三种。REDUCE 时伤害减半，敌人回避攻击的机率会变成 2 倍，PENETRATE 时伤害不会有变化，但是敌人不会产生硬直，INVALID 时伤害值会减少 99%。



神依

神依指的是导师以被称之为“神器”的武器为“型”，让契约的天族将其缠绕，两者合为一体的融合变身。这是人与天族的力量结合之后的究极形态，同时也是导师的最终王牌。发动神依与天族融合的这种行为称之为“神依化”。

发动神依的方法是按下 L1 键（需要消费 1BG），神依的属性为地水火风四种，当神依的攻击进行到第三次时就会发生变化，火神依的武器会变成两米高的大剑，风神依的刀剑就会变成巨大的翅膀，水神依的弓箭会巨大化，地神依的拳头也会变得巨大化。

四属性神依秘奥发动方法是在攻击时长按 R2+ ○，发动神依秘奥义需要消耗 4BG。

在神依状态的待机情况下按下 R2 键消费 1BG 即可发动让全体队员进行大回复的回复奥义。



而在攻击情况下长按 R2 键的话，就会消费 1BG 来使用强有力的驱离爆发，驱离爆发的蓄力时间比较长，不过伤害高，当敌人的 HP 在 50% 以下时伤害会变成 1.5 倍，当敌人的 HP 在 25% 以下时伤害就会变成 2.5 倍。

陷入战斗不能状态的话只要天族搭档的 HP 不为零并且 BG 在 1 以上就可以复活。在战斗时能够随时切换搭档的天族，只需要按下方向键对应方向的属性即可。

秘奥义



在剧情进行到一定程度之后就会开启秘奥义系统，需要消耗 3 的 BG，神依秘奥义需要消耗 4 的 BG，发动方法很简单，在攻击敌人时按住 R2+ ○即可。各角色的第二秘奥义（部分角色除外）需要完成各支线才能够获得，第二秘奥义需要消耗 5BG 并需要在 4 连携以上（包括 4 连携）按住 R2+ ○才能发动。至于特典附送的历代角色秘奥义，则需要消耗 4BG 并要求连击数在 50hit 以上才能发动，每场战斗只能发动一次。

战斗效果



探索点、发现石碑或者史雷升级时可以获得 AP，AP 用于装备效果范围为整个队伍的战斗效果技能，例如自动防御、使用左摇杆直接可以进行 Free Line 移动（通常情况下是需要 L2+ 左摇杆）、防御 1 秒之后操作角色身上就会出现特殊的演出效果而这时候攻击敌人时各种特殊攻击效果的发生倍率就会翻倍（玩过《圣恩传说 f》和《无尽传说 2》的玩家想必不会陌生）等等，习得方法除了在流程中获得之外，完成特定的条件（例如使用滑步回避 SC100 次、使用神依 5 次等等）也能够获得。

状态异常

在战斗时如果被敌人的特殊攻击打中的话，一定几率会陷入异常状态之中，在异常状态之中无法回复 HP，角色陷入气绝状态的几率会变成 2 倍，与目前所处的异常状态对应的能力变化效果就会消失。每个角色在战斗时如果陷入异常状态的话一般是使用万灵药或者对应的天响术来解除状态。

基本的状态异常为麻痹、火伤、钝足、猛毒和疲劳五种。除了这五种之外还有诅咒、石化、状态异常无效和战斗不能这四种特殊状态。

其中“诅咒”只有两种状态下会出现，一种是在完成四个试炼神殿的试练前进入灾祸显主的领域之中进行战斗，一种是与隐藏迷宫的最终 BOSS 进行战斗时，BOSS 所使用的术技里有一招是可以让我方成员陷入诅咒状态的。

石化状态在主线里会出现一次，在支线里会出现三次，预防方法有两种，一种是合成出特殊技能“相同 6”，一种是与德泽尔进行神依（与札维塔进行神依也依然会被石化），如果未满足以上条件的话只能通过让角色陷入战斗不能状态之后使用生命瓶等手段复活角色来继续战斗。

流程攻略

Ⅰ．异变所带来的相遇

马彼诺吉欧山岳遗迹～天族之杜何方



沿着路触发剧情来到山岳遗迹的地底，米克里欧入队，前方有一样存档点，来到大的空间里之后需要使用□键来斩断蜘蛛网前进，前进到一段路之后就会进入战斗教学，途中会遇到一些石碑，当找到的时候左下角就会有语音提示。前进到高台上调查之后触发剧情，往回走到存档点的所在之处触发剧情，选项随便选，只不过演出和之后探索点的特殊对话会有变化。

来到对岸和艾莉莎对话触发剧情，艾莉莎成为同行者，从旁边的门进入之后来到天族之森・何方。



来到村口触发剧情，前往爷爷的家。到史雷的家触发剧情之后出门找艾莉莎然后带她回史雷的家。

第二天起来之后艾莉莎入队，来到山岳遗迹入口附近打乌利野猪，收集8张乌利野猪的皮，集齐之后战斗对话会有变化，之后返回史雷的家。出门后和艾莉莎对话继续剧情，之后去爷爷的家和爷爷报告，剧情后艾莉莎离队，米克里欧入队，前往山岳遗迹入口附近，在楼梯旁边触发剧情。

BOSS ???

弱点水属性，耐性风属性和无属性，让米克里欧积极回复的话问题就不大，史雷习得天泷破，正好对应BOSS的弱点属性。

战斗结束后继续剧情，往何方外面走。

亚罗戴特森林～瑞克比洛高地

沿路一直砍草，从右边的出口来到瑞克比洛高地。

右边的桥目前没法走。靠近桥边触发剧情，和萝洁对话两次可以选是否卖掉小刀，建议选择卖掉，可以拿到1000喀鲁特，全部对话一次之后往回走自动触发剧情，和卫兵对话进入湖上之城瑞迪雷克。

Ⅱ．导师史雷

湖上之城瑞迪雷克～加拉哈特遗迹



靠近有☆符号的地方触发剧情，全部触发之后进入贵族街，来到左边的大屋之后之前的BOSS出现，一路追着狗来到中央区圣堂的角落。

BOSS ???

弱点水属性，打法和上一战差不多，让米克里欧集中精力来回复，用史雷来主攻的话就没什么困难了，如果选择的难度低的话可以让米克里欧来一起协助攻击。

战后暗杀者公会风之骨出现，前往圣堂左边触发剧情，如果身上还留着艾莉莎的短剑的话直接拿短剑给护卫看，如果已经卖了的话下楼找安・多鲁梅和萝洁对话，花1000喀鲁特或者给他们价值1000喀鲁特的物品，选择后者的话会把爷爷的烟管拿去卖。重新赎回需要等到等主线进行到拉斯顿贝尔之后才行。

进入圣堂触发很长的一段剧情之后米克里欧暂时离队，莱拉入队，进入强制战斗，优先解决几个小杂兵，最后解决狼人即可。剧情之后莱拉正式入队，这时候平时战斗胜利后就能够获得敌人掉落的喀鲁特和装备了。

跟着莱拉来到外侧水道区的上层触发剧情，然后返回中央区的旅馆，与店主说话，获得换装。这时候旅馆的料理和武器店都能够使用了，前往贵族街找艾莉莎对话。回到中央区的圣堂前与萝洁对话，如果之前把艾莉莎的小刀卖了的话可以三选一选择一个任务来拿回小刀。三种任务的攻略方法不同，不过难度很低，看着地图的提示做即可，达成任务后回去报告。

在外侧水道区可以遇到龟人，花100喀鲁特可以购买地图，和角落头上有提示的NPC对话就能够进入维维亚水道遗迹了。

支线

支线内容	报酬
在外缘水道区可以遇到龟人，花100喀鲁特可以购买地图。	—



然后前往圣堂，触发剧情之后艾莉莎入队，前往瑞克比洛高地。

从高地右边的桥绕到北部，中间

进入维维亚水道遗迹，往前走一段路触发强制战斗，米克里欧离队，获得铜宝箱的钥匙，铜宝箱的锁可以打开了。来到地图标示的门前使用王家小刀，从坡上下来前进一段路后可以发现黑暗龟人的商店。往左边走调查门之后可以使用莱拉的地图动作白银烈焰，对着旁边的机关按下方向键↑即可使用火焰解开机关。

继续前进可以看到一群史莱姆，开启神依系统。来到大厅尽头的门前，使用白银烈焰点燃两边的机关开门。沿路回到瑞迪雷克。在外缘水道区入口旁边触发剧情，去贵族街找艾莉莎对话，

路过第二个存档点之后可以看到身上冒着紫光的凭魔，困难难度下为24级，由于参战人数较少而且回复役不够所以建议暂时绕着走吧，在尽头可以来到加拉哈特遗迹。

路上的屏障用白银烈焰烧掉，在中间的弓箭祭坛触发剧情，从右边进入到下一层。

经过存档点之后要与3个巨大蜈蚣对战，弱点水属性，耐性火和地。第一战要注意艾莉莎的回复，第二战时米克里欧归队，可以使用水属性的神依，场地狭窄，要适当使用滑步来调整镜头。

进入最深处触发剧情之后自动回到瑞迪雷克。



湖上之城瑞迪雷克～弗尔温丘陵

离开宿屋来到地图标示的角落里找到布鲁诺触发剧情，之后离开瑞迪雷克，从瑞克比洛高地西南部前往弗尔温丘陵。



在弗尔温丘陵的河边和士兵对话触发剧情，之后是BOSS战。

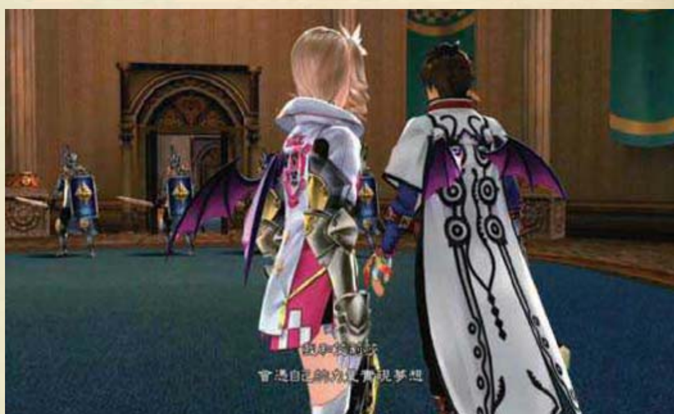
BOSS 衔尾蛇

种族无足和龙，无弱点属性，风与地属性钢体，难度不大，比较皮糙肉厚，不妨配合队友的行动来达成50连击。当HP在一半以下时会使用“升蛇击”进行周身范围的攻击。

剧情后返回瑞迪雷克。

Ⅲ．巢居王宫的蛇与灵峰之龙

湖上之城瑞迪雷克～维维亚水道遗迹



前往圣堂与布鲁诺对话，剧情后可以使用地之主的特殊效果，积攒Grade即可开启各种各样的功能，还能通过存档点来进行移动，通过存档点也可以在回归了天族加护的地区使用地之主菜单。

剧情后从贵族街前往罗特贝尔王宫。跟着士兵来到右边的休息室，和所有人对话之后出门跟着士兵走到尽头触发剧情，剧情后是强制战，对方是12个大臣下属，难度不大。战后风之骨出现，跟着他们出去来到维维亚水道遗迹。需要注意的是大臣下属只会在这一段期间里在王宫出现，想要刷击倒数量的话就只能在这一段里刷。

进入维维亚水道遗迹后，存档点旁边有黑暗龟人商店可以进行补给。来到地图标示的地方会遇到凭魔艾基德娜和几只拉尼亚。

BOSS 艾基德娜

种族无足，耐性地与风，杂兵的威胁不大，艾基德娜会使用炽热赤红，一般的术攻击可以立刻用特技打断，但是炽热赤红无法打断咏唱，当发现无法打断的时候立刻后退，否则会一击毙命。除此之外它还会用突进攻击，战斗时要多加小心。

战后用白银烈焰给旁边的石台点火，来到东北方给门旁的石台点火，进入门来到之前来过的部分，从出口回到瑞迪雷克。

湖上之城瑞迪雷克～弗尔温丘陵

前往宿屋，艾莉莎的称号产生变化，然后通过瑞克比洛高地前往弗尔温丘陵。和目标NPC对话之后和艾莉莎对话，艾莉莎离队，这时队伍只有史雷和搭档的天族两人，战斗要小心一些。

前往灵峰雷弗克，前进一段路遇到BOSS，战斗一段时间之后插入剧情，然后对战对象换成札维塔，输出1200左右的伤害后战斗自动结束，但是在结束前所有人战斗不能的话算是GAME OVER。



调查尸体做一个墓碑，前进一段路触发剧情，与男暗杀者战斗，种族人，他对术比较弱。

支线

支线内容	报酬
在探索点雷弗克的祠堂附近与穿山甲型的凭魔战斗后触发特殊对话。	–

继续前进，调查路边的祠堂触发剧情。往上走路过存档点之后剧情战，不过怎么看都不是能在一周目的这个时期能打倒的家伙，打开菜单选择逃跑才能继续剧情，战败的话会算作GAME OVER。



回到墓碑处和艾德娜对话，艾德娜入队，这时左上的地图会有支线任务的提示，但是现在路还没法走，所以只能返回弗尔温丘陵。

出来一段路触发与女暗杀者的战斗，对话提示逃走时可以直接选择逃跑，也可以将其干掉，不过不会获得经验值。继续前进触发剧情，与老人对话，可以选择是否立刻修复断桥，修复之后就可以继续前进了，艾莉莎归队。过桥后进入玛陵德。

Ⅳ．树荫之下的离别

巨木之城玛陵德～达姆诺米亚美术馆

进入之后与2只猎犬进行强制战，弱点地属性。在地图标示的！位置可以找到龟人购买地图。前往玛陵德·教堂将药交出去之后出门来到地图标示的位置。将那些在半空中飘着的黑色污垢用白银烈焰净化，共有5处，净化完之后分别在龟人附近的存档点旁边和墓地触发剧情，走出墓地之后获得书库的钥匙。往东南方走来到达姆诺米亚美术馆。

进入达姆诺米亚美术馆后往右边走，从左下的房间绕到右下的房间，靠近门时旁边的画会掉下来，



调查墙上的文字后开门，往右下的房间前进到二楼。继续前进来到玄关，前往对面的房间之后可以看到存档点，调查最深处墙壁上的画触发BOSS战。

支线

支线内容	报酬
在路口的存档点附近地图标示的！位置找到龟人购买地图。	–

BOSS 亚瑟骑士

弱点无和地，耐性水。让米克里欧退至后备军，同时要注意别让莱拉和艾德娜距离BOSS太近，如果连击不小心中断而被BOSS反击的话后卫人员的防御力是扛不住的。这时候如果学到了史雷的地龙连牙斩的话战斗会轻松很多。

剧情后一路上和亚塔克对话三次然后返回玛陵德。



巨木之城玛陵德～波里斯遗迹

在大树根部触发剧情，然后到左边的小屋前，剧情后就是BOSS战。



BOSS 幼龙

弱点风，耐性地水火。又是一个皮糙肉厚的家伙，前期建议用水神依的远程射击来对付，艾莉莎的搭档建议用莱拉，因为除了米克里欧之外就剩这一个回复役。

回到宿屋休息，然后前往指定地区和佣兵团对话，付5000喀鲁特，不过他会打五折，只需要支付2500喀鲁特。与艾莉莎对话之后经由弗尔温丘陵前往波里斯遗迹。

支线

支线内容	报酬
在玛陵德大树下与亚塔克对话	–

进入波里斯遗迹，这里的敌人大多都是地属性弱点，建议把艾德娜放到队伍里。沿路走到东南部尽头触发战斗。

BOSS 植物巨怪

种族无足，弱点无属性，耐性火和水。首先将周围的杂兵解决掉之后再集中攻击BOSS，当BOSS的HP在一半以下时它的身体会发光，然后使出强有力周身攻击，需要注意防御。

剧情后返回玛陵德。

巨木之城玛陵德～弗尔温丘陵



和卢卡斯对话之后去旅馆休息，去大树下触发剧情，艾莉莎离队。去和卢卡斯对话之后能暂时自由行动。

和大树旁边的NPC与广场右下的小孩子对话获得瞳石情报，前往波里斯遗迹西北部调查紫色☆位置获得瞳石。来到大树根部，去地图标示的紫色☆位置与尼福特对话将书库的钥匙交还回去，之后前往圣堂拿到瞳石。

拿完瞳石之后在大树根部和卢卡斯对话前往弗尔温丘陵的桥边。

剧情后和萝洁对话，前往古雷弗坎盆地。

Ⅴ．身在战场的导师与澄清之红

古雷弗坎盆地

触发剧情之后从北部前进，往右边走来到目的地之后是很长的一段连战，敌人都是杂兵，难度不大，敌人只会瞄准史雷一人，所以不使用神依的话伤害输出反而更快一些。剧情之后继续前进触发BOSS战。需要注意的是凭魔化枪兵和凭魔化剑兵只会在这段时期里出现。



BOSS 兰登佛团长

弱点无属性，耐性地水火。只要后卫的天族能够及时回复的话难度不大，敌人的HP下降到一半以下时史雷学会秘奥义，在使用术技时长按R2+○键即可发动。

来到图标所示位置触发剧情。



瓦格朗森林～亭达杰尔遗迹群



这时队伍里只有史雷一人，可以调查存档点和石碑，但是没法跑步。走到路口之后自动剧情，往回走之后触发剧情，跟着萝洁走到尽头触发剧情，进入亭达杰尔遗迹群。

调查中间的墙壁，然后调查床进行休息，天族同伴们归队。和德泽尔对话之后去调查楼梯，然后去调查中间的墙壁，和全员对话之后调查四处凸起来的地板砖，这时候调查墙壁就能够开门了。

前进一段路之后陷入密室状态，调查两边的墙壁和出入口的门触发剧情。和队友们对话，和艾德娜对话之后房间里就会冒烟，面对着出口的方向，分别踩下右下、左上、左下、右上的开关才能脱险，如果烟盖满房间的话就会GAME OVER。继续前进触发BOSS战。

BOSS 龙人

弱点风属性，耐性无地水火。前两次战斗需要史雷和搭档天族一起支撑一段时间，难度不大，敌人的咏唱可以用特技打断。第三战萝洁和德泽尔参战，萝洁可以使用神依，使用德泽尔的神依可以尽快解决对手。

战斗后能够使用德泽尔的瞬转迅动，这时候可以在邻近的边缘处进行瞬间移动。

来到两边的空旷处和中间的中继地点踩下机关，在中间发现一颗瞳石。上楼使用瞬转迅动不断前进调查



铜箱子后获得银钥匙，这时候各地的银宝箱就能够打开了。在最深处触发剧情，往回走触发剧情。

第二天从遗迹群里出来后，经由瓦格朗森林前往拉斯顿贝尔。

VI.白皇的骑士与无尽之雨

工匠之城拉斯顿贝尔～帕尔巴雷牧耕地



很搞笑的一段剧情之后进入圣堂触发剧情之后是BOSS战。

BOSS 瑟尔盖

由于是单挑所以要注意回避，瑟尔盖对特技比较弱，攻击也比较好回避，不过要小心他的爪龙连牙斩。

战后前往南部的公园找瑟尔盖，剧情之后可以自由行动。

支线

内容	报酬
在南边的田地对面与龟人对话购买地图	–
在圣堂对面与天族对话	–
靠近西门前靠近安兄妹开始支线，从凯旋草海进入绿青林马罗力触发支线，和所有人对话继续剧情。	萝洁的换装和称号
在绿青林马罗力西部打倒虫子型的敌人。	–
进入各个污垢的熔炉并通关。	–

进入凯旋草海，调查正中央的遗迹开启斗技场污垢的熔炉。从西北部前往帕尔巴雷牧耕地。从牧耕地东南方进入潘德拉古。

神圣皇都潘德拉古～拜罗克利夫崖道

进城后在右边触发剧情。

支线

支线内容	报酬
在东部市街与龟人对话购买地图	–



从城教区域进入骑士团塔，剧情后先别急着走，在墙边的画前可以触发一个小对话。前往旅馆触发剧情后萝洁和德泽尔暂时离队，出门来到地图标示的区域之后自动返回旅馆，两人归队。

出门前往城教区域西南部的教会神殿，往最深处走触发剧情后天族成员离队，往外走触发剧情之后能够使用米克里欧的地图动作灵雾薄衣。

出来后前往骑士团塔，出门触发剧情，获得奥义狮子战吼。

离开潘德拉古出门时使用灵雾薄衣躲过敌人的视线，经由帕尔巴雷牧耕地和凯旋草原前往卡布利亚地底洞，卡布利亚地底洞位于凯旋草原的西南方。



支线

内容	报酬
往卡布利亚地底洞东北部前进，在尽头可以发现瞳石，触发剧情遇到守护天族之后返回拉斯顿贝尔，与小地图上有蓝色记号的NPC们全部对话之后前往宿屋休息，看完特殊对话后出门触发战斗，来到凯旋草海触发BOSS战，战斗后拉斯顿贝尔周边恢复加护。	萝洁的换装

沿着卡布利亚地底洞西南方向走，来到拜罗克利夫崖道。一出来就有一场BOSS战。



BOSS 蜥蜴

弱点火和地，耐性水和风，建议手控艾德娜来进行远程攻击，使用重力压缩和拥抱末日进行来回轰炸的话问题不大，另一个天族建议换上学会了净化愈疗的米克里欧。

来到右边顶端，地图的最左边就是目的地的戈德汀。

被遗忘的村庄戈德汀～火之试炼神殿伊格兰

和所有人对话之后往前走触发剧情。到南端触发剧情之后学会艾德娜的地图动作头目巨腕，这时候路上挡路的岩石就可以打碎了，进入仓库里之后触发战斗。

和所有村民们对话之后继续剧情，再次进入仓库，来到最深处进入火之试炼神殿伊格兰。



支线

支线内容	报酬
在中央北部与龟人对话购买地图	–

神殿里的解谜需要用到白银烈焰，而点燃烛台是有顺序的，需要看着烛台底座的“Ⅰ”符号数量顺序来点燃烛台。先往上走来到左上的房间，点燃最深处天台边的烛台来打开熔岩的开关。

从中上的位置下楼，沿着右边走，沿路将三个“Ⅰ”的烛台点亮，这时在尽头点亮“Ⅱ”的烛台后可以开启回到入口的门，这时候沿路返回将“Ⅱ”的烛台全部点亮，再返回上层最深处的房间，将“Ⅲ”之后的烛台全部点亮即可打开天台的门打开开关。

从右下方下楼来到下层，进入中央边缘使用瞬转迅动进行移动来到中央，正对着数字标示所在的方向点燃烛台，点亮中间的符号。

来到最下层触发剧情，进入战斗。

BOSS 火蜥蜴

弱点水，耐性地和风。战斗时最好装上减少火伤伤害的饰品。一开始天族全员离队，只有萝洁和史雷两人进行战斗，直接上是打不过的，触碰四周的石碑之后天族成员归队，使用水神依迅速解决掉四周的杂兵然后集中火力对付 BOSS。剧情后使用火神依秘奥义。

剧情后返回戈德汀。和村长对话之后返回潘德拉古，想要利用存档点移动的话就选择前往帕尔巴雷牧耕地的潘德拉古入口。

神圣皇都潘德拉古～潘德拉古教会神殿

进入后前往骑士团塔，之后去到教会神殿。

进入神殿最开始的房间可以拿到瞳石和红色石板，调查有着红色纹章的门，使用石板把门打开，往西南方向走，使用红色石板开门，进入下一个区域。

在最西边的中央区域拿到黄色石板，这时可以打开有着黄色纹章的门了。在东部的区域可以拿到蓝色石板。返回上一个区域，从最西边的门进入之后可以拿到绿色石板，前往正中央的有存档点的门前就可以进门了。

BOSS 美杜莎

弱点风属性，耐性地火。推荐术技是史雷的特技水零刺和旋狼牙，配合德泽尔和萝洁的攻击可以轻松把 BOSS 卡死。如果连击不小心中断的话后期要小心 BOSS 的石化，这个是无法解除的，当 BOSS 开眼时立刻使用风神依。



Ⅶ．追寻秘力与试练

神圣皇都潘德拉古

前往北部市街的广场上方触发剧情。这时候有些支线可以做，和萝洁对话可以看支线提示。

支线

内容	报酬
在喷水池旁边和艾吉由对话，前往戈德汀触发剧情，和宿屋旁边的小孩子对话，经由拜罗克利夫崖道前往伊德鲁钟乳石洞，位置就在戈德汀附近。在最深处给萝洁装上援助技能“轻手轻脚”后才能接近中央的目标，战斗后调查瞳石，返回戈德汀触发剧情，戈德汀恢复加护。	莱拉的发型、莱拉的换装
在宿屋，和角落里头上有“！”的NPC对话之后休息，出门前往城教区域北部打倒BOSS之后潘德拉古的加护恢复。	德泽尔/札维塔的发型、德泽尔/札维塔的换装
前往拉斯顿贝尔的南部高台触发剧情对话。	饰品
前往潘德拉古教会神殿触发剧情，前往加非利斯遗迹入口处和卫兵对话，然后需要前往卡美洛大陆桥，但是目前那里没法前进，所以进度在这里暂时告一段落。	–

在城教区域北部舞台触发剧情然后走出广场。

在东部市街的北边触发剧情，前往加非利斯遗迹最深处寻找瞳石，铁栏杆可以用瞬转迅动穿过去，部分墙壁上有按钮，需要玩家使用对应属性颜色的地图动作才能打开机关。

去拉斯顿贝尔的圣堂附近与头上有紫色☆的 NPC 对话，前往瓦格朗森林的亭达杰尔遗迹群入口附近触发战斗，调查床铺拿到瞳石。

所有的支线做完后从瓦格朗森林穿过拉摩拉克洞穴来到位于海兰德王国的波里斯遗迹，前往弗尔温丘陵。

弗尔温丘陵

在桥上和过桥后分别触发一次剧情。

这时候可以在海兰德境内使用存档点行动了，这里有几个支线可以做。



支线

内容	报酬
前往灵峰雷弗克山顶触发战斗，艾德娜强制离队之后选择逃走。	–
前往何方找爷爷对话，全员散开后去遗迹附近靠近米克里欧触发剧情，回到何方之后离开入口一段距离，等地图上出现提示之后再返回去和莱拉对话。	万灵药（将爷爷的烟管还给爷爷的话就能获得，如果之前卖掉了之后没有买回来的话可以去拉斯顿贝尔与NPC对话花5000嘚鲁特买回来）
完成了雷迪雷克少年小偷们的瞳石事件后观看对应的特殊对话，前往外缘水道区触发剧情。	–

前往瑞迪雷克的贵族街入口处触发剧情，返回中央区找到萝洁等人，跟着小孩子回到贵族街，然后一路跟着小孩子回到中央区，在圣堂的侧门触发剧情，这时可以选择是否通报，结果都差不多，不过剧情演出会有些变化。圣堂祭坛上有瞳石。离开一段时间之后去外缘水道区触发剧情。

前往贵族街找艾莉莎住宅屋子外的女仆对话，回到入口和旁边的商人对话，前往玛陵德的美术馆前和情报屋对话，需要去绿青林马罗力讨伐孔雀获得“孔雀羽毛”，绿青林马罗力从凯旋草海北部进入，在东部的存档点后可以找到孔雀。将东西交给情报屋之后前往维维亚水道遗迹，剧情后地上会出现瞳石。回到贵族街找艾莉莎。

水之试炼神殿勒菲



经由瑞克比洛高地前往水之试炼神殿勒菲，这里需要用灵雾薄衣来避过墙壁眼睛的视线。规律是地板，在开启灵雾薄衣的情况下能够前进两块地板的距离，眼睛的判断范围是正前方的一行地板，只要别踩出界就不会有问题。

先往右边走，在楼梯下调查宝箱可以看到日记，开头是“柯蒙历二十二年～”。上到2楼直接从下方的走廊进入走道，在尽头可以看到用来传送的传送点，碰一下传送点让污垢进化之后就可以使用了。从走道进入之后，在左边房间的宝箱里可以找到日记，开头是“柯蒙历二十五年～”，上3楼后在右下的房间可以找到日记，开头是“柯蒙历二十八年～”，从对面的门进入中央空洞。上到4楼，在北边的房间可以找到笔记，开头是“柯蒙历三十一年～”，来到右下的房间进入中央空洞。来到3楼，在第一个房间的右上角宝箱里找到笔记，开头是“柯蒙历四十二年～”，到中间的房间走到高台上调查地板上的眼睛图案传送到4楼，这里是很多PS3版的玩家被机关坑了的地方，在下楼梯前开启灵雾薄衣，前进开门，经过存档点之后来带最深处触发BOSS战。

BOSS 阿修罗

种族兽人与装甲，弱点地属性，耐性火风。萝洁的特技大多都附带地属性，打起来难度不大，但是要小心后期BOSS的周身攻击，战斗时让艾德娜出战的话基本就没什么问题了。

返回出口触发剧情，解锁水神依的秘奥义。

支线

支线内容	报酬
回瑞迪雷克找艾莉莎，然后出门和曼特兰对话。	饰品

艾弗列德狩猎场～地之试炼神殿莫格斯

从帕尔巴雷牧耕地的西南方向前进进入艾弗列德狩猎场。往北方走来到地之试炼神殿莫格斯。

从左边的门前进，遇到米诺陶洛斯。

迷宫攻略的关键就是要从下一层将石柱打碎，这时候上一层的石柱就会落下来，原本无法走的路或者无法拿到的宝箱都可以走或者可以拿了。

分别在中央左边和右边的房间可以遇到米诺陶洛斯，需要使用灵雾薄衣来靠近它才行。

BOSS 米诺陶洛斯

种族兽人，弱点风，耐性水和火。难度较之前两个试练来说并不大，操作德泽尔用风天响术或者操作史雷都是个不错的选择。需要注意的是它会召唤杂兵，这时候建议用号令来让众人分散攻击。

从地图右下的房间进入地下打碎石柱，回到之前的房间，这时上方的走廊通道可以通行。来到中央北部的房间，分别从右上和左上的楼梯下去打破石柱就可以打开中间的门。进入最深处触发剧情，解锁地神依的秘奥义。



维斯托隆裂谷～风之试炼神殿桂妮薇尔

从帕尔巴雷牧耕地南方进入维斯托隆裂谷，往南方走进入风之试炼神殿桂妮薇尔。往前走之前最好调整一下队伍，之后会有一次BOSS战。

BOSS 札维塔

种族人，弱点无，耐性风和地，开始时的默认队友天族是德泽尔和艾德娜，赶紧换成另外两人。札维塔战比较棘手，因为他的咏唱很快，抓住连击时机非常重要，一旦成功开始连击了就一直使用BG连下去，同时也要注意HP的回复。

靠近落下来的人触发剧情，进入塔里。

这个迷宫的攻略关键就是利用瞬转迅动来进行移动和开机关，机关的位置在地图上就能确认，路尽头的小黑点基本上都是机关。

第一层很简单，在中间移动到对面之后调查右边的魔法阵上楼。

第二层也是一路移动到右上即可。

第三层的出口在左下。

第四层需要到左边使用瞬转迅动启动机关。

第五层需要在左边启动两个机关。

第六层的出口在北边。



第七层的出口在左下。

第八层的入口的门如果是封上的话就回到第七层把距离出口最近的开关启动。启动右边的机关，从左下的出口进入第九层。

第九层右下的机关启动之后返回第八层，从距离第七层出口最近的入口进入即可。

沿路爬楼梯上到顶层，剧情后是BOSS战。

BOSS 无头骑士

种族不死者与装甲，弱点无和火，耐性水和地。有两个弱点属性的家伙基本上没什么威胁，但是它会不断召唤杂兵，只要把BOSS解决就行了，所以一开始就集中火力对付BOSS。

返回去触发剧情后解锁风神依的秘奥义。

这时候可以经由帕尔巴雷牧耕地进入卡美洛大陆桥，有几个支线可以做。

支线

内容	报酬
从大陆桥的中继点往北走，进入札夫果德原野，在塔之城罗格林北边可以找到龟人购买地图。	–
和卡美洛大陆桥中继点存档点附近的商人对话得知梅文去了维斯托隆裂谷的加尔加连遗迹入口可以找到梅文。	饰品
在罗格林南部和天族对话触发剧情，前往托利斯依索尔洞，在东北部最深处打倒虫子凭魔。	–
和存档点附近头上有紫色☆的NPC对话获得瞳石的情报，前往札夫果德原野东部上方的废村，与蛇头女妖凭魔战斗，打法和之前主线里遇到的美杜莎差不多，一旦被石化就和德泽尔进行神依。	饰品
在罗格林右上角触发剧情，来到札夫果德原野往东部走，在东部的巨大山岩右边可以看到一个象形的凭魔，罗格林周边恢复加护，在罗格林和头上有“！”的NPC对话之后在存档点触发特殊对话。	–

这时还可以触发另一个结局，直接前往艾弗列德狩猎场和赫尔塔弗进行战斗，这时候因为史雷已经通过了四个试练所以在凭魔的领域里也能召唤出天族，移动速度也恢复了正常。如果难度太高的话建议直接将难度调低再和赫尔塔弗开战，胜利后可以观看结局动画，动画结束后系统会提示存档，重新读档的话会回到狩猎场。

Ⅷ.离别的风与灾祸的源头

古雷弗坎盆地～帕尔巴雷牧耕地

经由瓦格朗森林进入古雷弗坎盆地遇到安兄妹，经由帕尔巴雷牧耕地前往潘德拉古触发剧情，开始BOSS战。

BOSS 札维塔

种族人，弱点无，耐性风和地，使用米克里欧的水神依采用远距离打法会比较轻松，操作模式建议调成手动。

神圣皇都潘德拉古

进入宿屋休息到晚上，往皇都入口方向走去触发BOSS战。

BOSS 罗纳尔

没有弱点和耐性，难度不大。第二战要对上3个路纳尔，不过HP都没有第一战的这么高。

前往城教区域的教会神殿前触发连续BOSS战。

BOSS 黑暗魔眼

没有弱点和耐性，只要别站在它正对面就行了，绕到侧边可以随便打，HP下降到四分之一以下后触发剧情。

BOSS ？？？ × 无限

没有弱点和耐性，HP不高，打倒几个之后继续剧情。

BOSS 黑暗魔眼



一开始站在BOSS正前方以外的位置等待对话结束后继续剧情。第二战时使用风神依，然后解除神依即可。



战后德泽尔离队，在各处和同伴们对话。第二天札维塔入队，继承德泽尔的所有数据。再次经由瓦格朗森林前往古雷弗坎盆地。



古雷弗坎盆地～艾弗列德狩猎场

进入盆地后往右边走触发剧情后前往艾弗列德狩猎场。在靠近地之试炼神殿莫格斯的地方触发BOSS战。

BOSS 赫尔塔弗

耐性无属性，弱点地属性，HP削减到一定程度后继续剧情（对方的等级在80以上，现在也干不掉就是了）。语音提示说要用奥义时使出狮子战吼即可。

支线

内容	报酬
战后前往塔之城罗格林，如果之前去过塔之城罗格林买了地图的话，在卡美洛大陆桥的中继点可以找到龟人触发剧情，提及猫人村（猫人之里）。	–
在古雷弗坎盆地靠近瓦格朗森林的出口与女性天族对话	–

Ⅸ.沉默的叙述者

塔之城罗格林

在门口触发剧情，之后要开始收集瞳石和做支线。在位于浦里兹巴克湿原的阿尔特斯遗迹地下3楼有金钥匙，拿到之后就可以打开各处的金色宝箱了。

支线

内容	报酬
与罗格林的NPC对话获得圣女的情报，前往浦里兹巴克湿原（位于札夫果德原野西南部）的西南方，和蛇头女妖BOSS战斗，需要注意的是这次因为没有了德泽尔，所以女妖的石化攻击对风神依也依然是有效的，一旦被石化，如果没有组合出技能セイム6的话，唯一的解决方法就是等人类角色HP为0之后与未被石化的天族进行神依或者直接使用生命瓶。战后前往潘德拉古の教会神殿调查书柜，需要前往古雷弗坎盆地，不过目前流程里无法前往，所以暂时押后。	–



与罗格林存档点附近的艾吉由对话，需要经由浦里兹巴克湿原前往里希特沃克灰枯林，在东部的存档点左边干掉敌人，建议操作米克里欧或者使用水神依，主要以术攻为主，结束后地上可以捡取瞳石，走出里希特沃克灰枯林后触发剧情。

在潘德拉古宿屋门口与NPC对话，前往维斯托隆裂谷，从东北部的入口前进就能够找到NPC，从西南方上坡前进可以发现目标的敌人，打倒后地上出现瞳石。

在潘德拉古的骑士团塔前触发剧情，在东部市街入口附近和NPC对话，去宿屋休息到晚上，前往教会神殿，剧情后地上出现瞳石。

收集完瞳石后回去找梅文，进入塔内调查石碑。不断前进触发剧情，回到塔内后出门触发战斗。

BOSS 梅文

种族人，无耐性和弱点，建议使用水神依采取远距离攻击战术，同时要注意让另一个天族时刻注意回复，当HP在50%以下之后，梅文使用秘奥义的频率很高，一招下来直接战斗不能。第二战的时候使用神依，然后解除神依即可结束战斗。

前往卡美洛大陆桥的中继点，然后从瓦格朗森林前往古雷弗坎盆地，返回瓦格朗森林触发剧情，萝洁离队。接下来有三个主线任务，完成顺序可以按照各位自己的想法来进行。



X．诞生于战场的龙

神圣皇都潘德拉古

经由帕尔巴雷牧耕地前往潘德拉古，在入口附近触发剧情，在宿屋休息到晚上，在东南方触发战斗。

BOSS 蜥蜴斗士×2

种族装甲，弱点无，耐性地和风，让队友集中精力回复，史雷一个人在前线打效率比较快。

前往城教区域的广场前触发战斗。

BOSS 罗纳尔

弱点无，耐性地水风。路纳尔的物理攻击用突进可以进行回避，HP削减到一定程度后萝洁回归。第二阶段时他会使用秘奥义和风属性中级术，建议用火神依来对付。

古雷弗坎盆地～波里斯遗迹

经由弗尔温丘陵前往古雷弗坎盆地，和曼特兰对话，离开盆地，前往瑞迪雷克，在贵族街艾莉莎的屋子前触发战斗，艾莉莎归队，去与艾莉莎对话，出战前最好去商店买够生命瓶。经由瑞克比洛高地来到弗尔温丘陵与古雷弗坎盆地的交界处，然后前往波里斯遗迹东南部触发战斗。

BOSS 曼特兰

种族人，弱点无，耐性无属性和地水，由于艾莉莎无法使用神依，所以本战会非常吃力，推荐参战天族时莱拉和札维塔。曼特兰的战斗风格和艾莉莎类似，动作比她要灵活许多，很难打出硬直，等回复安定下来后建议使用火神依采用术攻的形式，让艾莉莎在前线战斗负责牵制敌人。

战斗结束后往外走找艾莉莎，艾莉莎离队。

工匠之城拉斯顿贝尔～瓦格朗森林

在拉斯顿贝尔圣堂前与瑟尔盖对话，和他一起前往瓦格朗森林，和瑟尔盖对话之后一路追着希蒙，在尽头触发BOSS战。

BOSS 瑟尔盖

没有弱点和耐性，同时会有3个杂兵出现，优先解决会使用远距离攻击的杂兵，杂兵弱点是火，推荐使用火神依迅速解决，最后剩下一个瑟尔盖就没什么威胁了。

战后去找瑟尔盖，回去之后萝洁归队。

古雷弗坎盆地

经由瓦格朗森林前往古雷弗坎盆地，进入之后触发剧情，从北边绕到中央触发战斗。

BOSS 迪亚马特

种族龙，弱点无属性，耐性火地水。第一阶段的威胁不大，它的魔法范围仅限于正前方，如果无法打断的话就绕到它身后去即可。HP削减到一定程度后进入第二阶段，第二阶段BOSS的HP回满，尽量别让他靠近后卫的回复役，主要使用奥义来进行攻击。

XI．决意的尽头

瓦格朗森林～工匠之城拉斯顿贝尔



战后自动来到瓦格朗森林，前往亭达杰尔遗迹群，剧情后前往拉斯顿贝尔，前往圣堂然后往西边走。

出门后有新支线和后续支线可以做。

支线

内容	报酬
之前在瓦格朗森林触发过孩子们的剧情之后前往弗尔温丘陵偏玛陵德的桥边和罗修对话触发剧情，前往玛陵德，和中央位置头上有“！”的NPC对话后前往达姆诺米亚美术馆触发战斗。前往瓦格朗森林的亭达杰尔遗迹群入口处触发剧情。	萝洁的换装和称号
如果买齐了龟人的地图并在卡美洛大陆桥触发了龟人的剧情之后，和各地的加护天族对话，前往瑞迪雷克贵族街艾莉莎的屋子附近触发猫人的剧情，不过目前还没法去猫人之里。	–
如果现在等级够的话，前往灵峰雷弗克中腹触发剧情，艾德娜和札维塔离队，上到顶端触发剧情，艾德娜和札维塔归队，进入BOSS战。BOSS艾杰恩，弱点无，耐性无属性和火地。对手是八天龙之一，皮糙肉厚的程度是最终BOSS没法比的，建议用水神依采取远距离魔法战，让另一个队友在前线战斗，多注意BG的剩余量和天族成员的回复情况就没多大问题了。战后去宿屋睡一觉之后返回山顶调查艾杰恩的墓碑。	饰品、艾德娜第二秘奥义和称号
做了之前的男孩小偷的支线之后前往瑞迪雷克的外缘水道区角落触发剧情。	–
之前做了美杜莎姐妹的支线的话现在可以前往古雷弗坎盆地的罗兰斯阵营，前进一段路触发剧情，进入北部的废村触发战斗，对手是两个美杜莎种，要时刻注意她们的石化攻击，一个耐性地水，一个耐性火水风，建议优先干掉耐性和HP较少的斯忒诺。	饰品

亚罗戴特森林～天族之森何方

经由瑞克比洛高地和亚罗戴特森林前往何方触发战斗。

BOSS 哥鲁贝洛斯

种族兽、弱点无属性，耐性地水火。它的两个头能使用火和水属性的攻击，用左右滑步可以躲开，濒死时还会回复HP，所以当它的HP下降到一定程度之后建议用秘奥义来给它最后一击，别让它有喘息的机会。

进入何方触发剧情，然后分别前往史雷的家和爷爷的家，最后回到史雷的家前面触发剧情，前往马彼诺吉欧山岳遗迹。



支线

内容	报酬
在卡美洛大陆桥和长得很像麦瑟的天族对话，前往浦里兹巴克湿原，前往北部存档点对面讨伐BOSS，BOSS耐性地水火。	札维塔的换装、第二秘奥义和称号
在塔的街罗格林的宿屋附近与男性天族对话，前往托利斯依索尔洞东南方的东部小空地与女性天族对话。	史雷的换装
去何方的爷爷的家调查柜子触发剧情。	爷爷的信、爷爷的烟管、米克里欧的称号
在潘德拉古的骑士团塔前和瑟尔盖对话触发剧情。	饰品、史雷的第二秘奥义
继续猫人村的任务，去爷爷的家调查书柜获得烟管后，回去和猫人对话，进入猫人之里。在中间触发龟人支线的后续，需要和黑暗龟人战斗，黑暗龟人的招式……玩过《TOX2》的都懂，他使用秘奥义的频率很高，要注意回避会触发秘奥义的招式“双刃乱舞”。	饰品
各城镇的武器屋等级在5以上之后，与罗格林武器屋旁边的泽罗古林对话获得“超硬鹤嘴锄”，前往亚罗戴特森林北部左边使用“超硬鹤嘴锄”，入手“秘银”，回去报告。	各城镇的武器屋开始贩卖秘银装备

马彼诺吉欧山岳遗迹

进入遗迹后来到之前遇到艾莉莎的巨像前，从两边的楼梯来到深部，剧情之后继续前进进入幻境之中，朝着有敌人以及柱子比较多的方向前进，在最深处触发 BOSS 战。

BOSS 史雷、萝洁

史雷耐性火，萝洁耐性地，两者都没有弱点属性。建议优先解决 HP 较低的萝洁，两者的 HP 都不多所以相对来说还是比较好解决的，尽量注意一下同伴的 HP 回复就没问题了。

战后自动回到马彼诺吉欧山岳遗迹，继续前进后再次进入幻术空间，来带最深处触发 BOSS 战。

BOSS 史雷、萝洁

史雷耐性水，萝洁耐性风，两者没有弱点属性，这次 HP 较低的是史雷，从他开始优先解决。

继续前进启动传送点，进入房间里开始战斗

BOSS 蒂蒙

种族人，无弱点属性和耐性，由于她没有耐性所以属性技可以随便用，比较安全的打法是使用火神依在远处使用上级天响术，让另一人在前方牵制。不过要小心她的秘奥义。当 HP 减至一半以下时就会召唤出 3 个分身，这时建议优先打倒 HP 较少的分身。

继续前进进入起始之村卡姆兰。

XII. 灾厄的终结 导师的答案

起始之村卡姆兰～阿托利斯王座

往北边前进，途中有黑暗龟人的商店。直走进入最终迷宫阿托利斯王座。启动传动点和存档点，现在可以去做几个支线。

支线

内容	报酬
在瑞迪雷克贵族街靠近艾莉莎的住宅。	饰品、30000嗒鲁特（桌子上的宝箱里）
收集到30个以上的异形宝珠之后在存档点观看特殊对话，在瑞迪雷克入口处触发剧情，与萝洁与札维塔战斗。	萝洁的第二秘奥义、萝洁的称号升级

处理完支线回到阿托利斯王座，进入建筑物之中，途中的污垢屏障可以用火烧掉，直接上楼进入第二个区域，进入右上的房



间来到外围，前进到下一个房间，从右边的楼梯下去来到外围，前往东南方向的房间。下楼出门，从外围来到左边的房间，从左边出到外围，往西南方向前进，从走廊旁边的楼梯下去来到外围，来到尽头进入左上的房间。从西南方的门出去，穿过外围进入左上的房间，上楼之后从水池旁边的门出去，直走到尽头触发剧情。

支线

内容	报酬
收集到49只诺尔敏之后在宿屋住宿触发特殊对话，前往火之试炼神殿伊格兰触发剧情，与菲尼克斯进行BOSS战。菲尼克斯种族有翼，火和水钢体，风耐性，虽然HP与等级的BOSS相比较低，但是它在战斗时至少会复活2次以上，每次复活HP都会回满，运气不好的话复活6、7次都有可能，所以要做好长期奋斗的准备。	饰品

存档点之后是三连战的最终 BOSS 战。

BOSS 赫尔塔弗

耐性无属性。BOSS 攻击基本是直线，由于耐性是无属性，所以建议使用带属性的术技来攻击，HP 削减一部分之后触发剧情，BOSS 会开始召唤杂兵。BOSS 的狮子战吼和业火展开需要注意，尤其是前者，会让 BOSS 使用秘奥义，必须避免与 BOSS 的正面战斗。建议使用水神依采用远攻的形式来攻击，水神依的第三和第四天响术对牵制敌人很有效果。

BOSS 神依化赫尔塔弗

种族龙，没有弱点和耐性，玩过《圣恩传说》的玩家对这种类型的 BOSS 估计会有些既视感，建议使用神依来打BOSS的头部，在 BOSS 的左手边是一个死角，在那里可以躲过 BOSS 的大部分攻击。当 BOSS 的 HP 下降到一定程度时他就会开始用神雷，这个系列最强雷魔法之一会直接让我方全灭（虽然神雷是多段攻击这个设定有些匪夷所思），当 BOSS 开始咏唱时就攻击他的头部，利用神依的驱离爆发奥义加强伤害输出，阻止成功后系统就会提示玩家使用神依再解除神依。



BOSS 赫尔塔弗

耐性无属性。一对一的战斗，BG 在 3 以上时按住 R1+ ○ 打出秘奥义或者把 BOSS 的 HP 打至 1000 以下即可结束战斗。

战后向前进调查剑，迎来结局。

结局后储存通关存档，在主页面读档之后可以去做剩下的支线。



支线

内容	报酬
去瑞迪雷克的宿屋住宿触发剧情，前往圣堂。	莱拉的第二秘奥义
在任意一个宿屋休息之后，在何方的村口触发剧情后。	米克里欧的第二秘奥义

艾莉莎日后谈

艾莉莎日后谈 ～眼眸所映之物～

下载了 DLC 之后在主页面选择“Alisha Episode”即可进行游戏，由于这是讲述游戏结局后的故事，所以建议各位在通关之后再玩该日后谈。《噬神者》的讨伐荒神在该日后谈无法使用。

选择 Ex New Game 可以继承本篇的通关存档（注意，必须是通关存档）开始游戏，使用通关存档开始日后谈的话，日后谈的部分道具和角色等级可以继承到本篇之中，而直接选择 New Game 开始日后谈的话，角色等级和道具就无法继承到本篇里。

游玩提示

和日后谈一起配信的还有几个免费特殊对话特殊对话，其中“眼眸所映之物”相关的两个特殊对话介绍的是在日后谈之前的故事，建议各位看完之后再进行游戏，这样能够更好地理解剧情。

如果是继承通关存档来玩并买了服装 DLC 的话建议在本篇里将角色的服装换成默认换装，因为在读取通关存档后角色的换装会保持在通关存档时的那一个状态，如果不小心装了一些搞笑类或者卖萌类换装或饰品开始日后谈一周目的话会很容易出戏。

Ⅰ．重逢 导师与从士

巨木之城玛陵德



在右边有一个存档点，存档点后面的石碑没法读，走出小路之后触发战斗，把敌人的 HP 削减到一定程度之后继续剧情。

前往旅馆，在门口触发剧情，进入旅馆后先别急着走，等老板娘从左边的厨房进入吧台后和她对话可以拿到点心。进入最里面的房间之后自动走出旅馆，从西南和西北的出口直接前往拉斯顿贝尔。



工匠之城拉斯顿贝尔

剧情之后来到地图西边的位置触发战斗，萝洁、艾德娜和莱拉入队，萝洁可以使用神依，对方只是杂兵级别的家伙，解决掉之后进入第二天，入手艾莉莎的新服装，在城门前触发剧情后经由瓦格朗森林前往古雷弗坎盆地。



古雷弗坎盆地



经由罗兰斯侧营地往废村的方向前进触发战斗，然后一路跟着敌人走，中途有黑暗龟人商店可以购买到本篇里没有卖的艾莉莎的武器。顺便一提，从盆地东侧可以经由弗尔温丘陵返回玛陵德。

Ⅱ．旅途 寻求答案

柯尼特封洞

这个洞窟不难走，路上没有什么机关，直接开小地图按 L2 键寻找出口的路即可。在第三个区域的正中间触发 BOSS 战。

BOSS 曼特兰

弱点无和风，耐性火和水。攻击方式和本篇里差不多，由于弱点属性对应的天族不在队伍里所以建议手控无属性特技较多的艾莉莎来进行战斗。HP 少的时候建议让萝洁使用地神依的回复奥义来进行回复。



战后艾莉莎获得第二秘奥义。穿过封洞进入史特拉德山。



史特拉德山

一路上需要通过攀爬和跳下来进行移动。和在封洞是一样的，通过小地图一路向终点前进。在第三区域的南部有艾莉莎和萝洁的污垢的熔炉，在 2 分钟以内通关和通关 11 次可以分别拿到一个奖杯。



Ⅲ. 决意 旅途的尽头与开始

伊莱恩遗迹

1F: 在入口处的箱子里有银钥匙，在通往 2F 楼梯口正对面的房间里有金钥匙，如果在本篇里没有拿到的话不妨直接从这里入手金银宝箱的钥匙。

2F: 从右边绕到北方进入 3F，中间的那扇门可以从北端的大厅调查门打开。

3F: 从左边绕到北方进入 4F，中间的那扇门从左边的通路进入正中间的房间调查门可以打开。



4F: 在正中间的房间触发战斗，战后札维塔入队。在通往 5F 的楼梯对面的宝箱可以拿到“紫水晶钥匙”，这是打开有紫色纹章的门用的，必须入手。

5F: 沿路调查墙壁打开通路进入 6F。

6F: 从上方的出口进入 7F。

7F: 调查右上的墙壁，回到 6F。

6F: 进入宝物库获得“紫水晶证玉”，迷宫有些墙上有着三颗紫水晶，在持有这个道具的情况下调查紫水晶就能够打开通道，紫水晶的颜色比较暗，所以建议各位尽量将屏幕亮度调亮一些来进行游戏。从左下的出口回到 5F。

5F: 从下方的入口进入 6F。

6F: 从右上的入口进入 7F。

7F: 从左上的入口进入 8F。



8F: 在中央触发战斗，战后调查左边的墙壁打开通道，在尽头的存档点附近有黑暗龟人可以进行一下补给。

9F: 进入后调查中央房间右边的墙壁，从右边绕到上方进入 10F。

10 ~ 11F: 这两层的机关很少，看着小地图走就行了。

12F: 在中间触发 BOSS 战。

BOSS 巴风特

弱点风。建议省着点 BG，后面还有一场战斗，所以建议手控札维塔直接攻击弱点属性。



BOSS 巴风特 ×2

两者的弱点和前一战相同，不过本战的要求是同时将两个 BOSS 击败，如果只击败其中一个而未击败另一个的话，该 BOSS 就会回复 HP，建议多使用右摇杆操作号令引导队友攻击指定的敌人，等其中一边的 HP 削减至 5% 以下后立刻切换攻击目标，之后就尽量用秘奥义或者风神依最上级天响术来攻击敌人。



通关后要素与二周目

隐藏迷宫

通关后自动回到阿托利斯王座最深处的存档点，上楼来到广场，在门前可以发现一个传送点，来到卡斯兰德岛。

在东南方和猫人对话可以恢复这里的加护并获得地图。从各角落的入口进入并通关各迷宫（其中两个是来自《深渊传说》的杰德与来自《圣恩传说 f》的苏菲）之后在岛外可以遇到隐藏迷宫的 BOSS，将其打倒之后最终 BOSS 就会强化成真·最终 BOSS。

装备继承方法

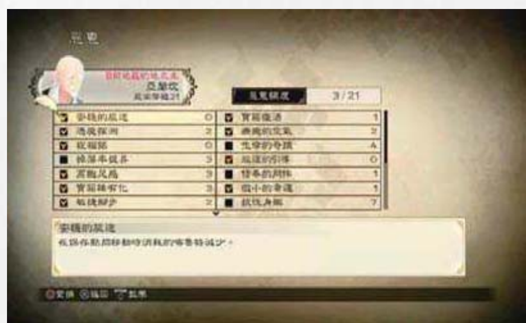
在二周目的瑞克比洛高地北部（水之试炼神殿入口正对面）就会出现石碑，调查石碑就要与和队友们同等性能类敌人进行战斗，胜利后就可以获得上一周目通关存档里各角色身上穿戴的装备。敌人的等级较高，建议在中盘再来挑战。

Grade 商店

本作的 Grade 值并不会直接用来购买 Grade 项目，系统会根据玩家在各地的地之主等级来进行点数评价，。如果购买了经验值 2 倍这种官方金手指类的 DLC 的话还将会有额外的点数奖励。

继承项目	内容	所需点数
继承地之主	继承地之主加护的等级	0
继承资料库	继承书籍内容	5
继承商店阶级	继承各武具店和旅馆等级	5
继承诺尔敏	继承48只诺尔敏（另外2只分别在主线和支线获得）	5
继承秘奥义	继承已经习得的秘奥义，在开放了BG槽之后就能够使用了	5
继承称号	继承称号	100
继承支援	继承支援能力	20
继承战斗效果	继承战斗效果和AP点数	5
继承术技使用次数	继承术技的使用次数	50
扩充道具持有数	将消耗类道具的上限增加至30	250
继承消耗道具	继承消费道具	50
继承外观道具	继承发型、服装和饰品	10
继承药草成长	继承使用药草所增加量的角色参数	400
继承特殊道具	继承风师护符（能够提升角色在地图上的移动速度）	50
继承无铭装备	继承装备中开头是“无铭～”的装备	50
宝藏导航	按下R1可以确认地图里还尚未开启的宝箱数量	100
恩惠的恩惠	地之主的恩惠额度+5	200
经验减半	获得经验值减半的战斗效果	20
经验双倍	获得经验值2倍的战斗效果	200
经验三倍	获得经验值3倍的战斗效果	1000
经验喀鲁特	战后获得的喀鲁特会根据经验值而增加，但是升级时不会提升角色参数的战斗效果	20
喀鲁特双倍	获得喀鲁特2倍的战斗效果	700
术技学习加倍	升级时术技的习得速度变成2倍的战斗效果	300
诺尔敏双倍	在地之主菜单装备诺尔敏之后技能附加率变成2倍的战斗效果	500
掉落双倍	敌人的装备掉落率2倍的战斗效果	30
扩张技能	装备上的技能一定能够变成相同2以上的战斗效果	8000
积分双倍	获得Grade积分2倍的战斗效果	500
进阶神性	获得在神依状态下两个角色的技能能够综合的战斗效果	100
机率效果2倍	获得让敌我双方的陷入异常状态的几率都为2倍的战斗效果	700
伤害2倍	敌我双方伤害输出都为2倍的战斗效果	100
HP最大值+1000（1）	在HP最大值+1000的情况下开始游戏	500
HP最大值+1000（2）	在HP最大值+1000的情况下开始游戏	500

地之主恩惠



在一周目通关前地之主等级最多只到20级，通关后等级上限提升至25，解锁剩下的五个恩惠。

恩惠名称	所需等级	升级至下一等级所需Grade积分	开启恩惠所需点数	恩惠内容
安稳的旅途	1	80	0	使用存档点进行移动时喀鲁特消费量为所持喀鲁特的4%
宝箱复活	2	100	1	已经空了的宝箱在经过一段时间后会再次复活
凭魔探测	3	120	2	小地图上能够显示出敌人的位置
疗愈的空气	4	150	2	料理的回复效果变成1.2倍
祝福铭	5	180	0	让+10以上的装备变化成另一种不同名称的装备
生命的奇迹	6	220	4	防止角色陷入战斗不能状态（一次战斗仅限使用一次）
掉落率增加	7	260	3	道具掉落率提升0.5倍
旅途的引导	8	310	0	使用存档点进行移动时喀鲁特消费量为所持喀鲁特的2%
高饱足感	9	370	3	料理的效果剩余次数有1/3几率不会在战斗时减少
侍奉的同伴	10	440	1	可给地之主装备的诺尔敏个数+1
宝箱稀有化	11	520	3	和"宝箱复活"一起开启恩惠的话，宝箱里如果是装备，那么稀有度一定几率可以提升
微小的幸运	12	610	1	当在点心效果发动时结束战斗的话，1/5几率可以获得这个点心
敏捷脚步	13	720	2	角色的移动速度变快
抗性身躯	14	840	7	受到敌人的攻击而陷入失衡状态时间减少20%
同胞的指引	15	990	3	获得陷入战斗不等的角色所穿戴的装备几率增加
掉落率增加	16	1150	3	道具掉落率提升0.5倍
强者的庇佑	17	1350	5	当敌人的等级高于操作角色时，来自敌人的伤害减少20%，诺尔敏的等级加成也有效
脆弱防备	18	1570	9	敌人的失衡时间+20%
不屈的心	19	1830	4	我方成员气绝机率减半
侍奉的同伴	20	2120	1	可给地之主装备的诺尔敏个数+1
旅途的领悟	21	2460	0	免费使用存档点进行移动
加速精神与时光	22	2860	4	使用援助天赋所需的时间减半
宝箱稀有化	23	3310	4	和"宝箱复活"一起开启恩惠的话，宝箱里如果是装备，那么稀有度一定几率可以提升
金钱运上升	24	7440	4	战斗的喀鲁特获得量变成2倍
强者的天谴	25	–	5	当敌人的等级高于操作角色时，给予敌人的伤害增加20%，诺尔敏的等级加成也有效

收集要素

各污垢的熔炉位置

位置	角色	对应污垢的熔炉
凯旋草海	史雷	污垢的熔炉・等活
帕尔巴雷牧耕地	米克里欧	污垢的熔炉・黑绳
拜罗克利夫崖道	莱拉	污垢的熔炉・众合
艾弗列德狩猎场	萝洁	污垢的熔炉・叫唤
维斯托隆裂谷	艾德娜	污垢的熔炉・大叫唤
札夫果德原野	史雷+天族1人	污垢的熔炉・焦热
浦里兹巴克湿原	萝洁+天族1人	污垢的熔炉・大炎热
卡斯兰德岛	札维塔	污垢的熔炉・无间
史特拉德山（日后谈DLC）	艾莉莎+萝洁	污垢的熔炉・奈落

探索点

名称	位置
透明的桥	马彼诺吉欧山岳遗迹的冰桥
海兰德羚羊	何方入口附近
何方雀的巢	何方，爷爷的家旁边的楼梯上
天然观景台	瑞克比洛高地，靠近森林的存档点所在区域的正对面路标旁边
美丽的蝴蝶	瑞克比洛高地，南部地区的北段
瑞迪雷克的大水车	湖上之城瑞迪雷克旅馆右边斜对面拐角处的水车前
圣剑大教堂	湖上之城瑞迪雷克圣堂前
圣剑祭坛	维维亚水道遗迹，调查大剑
神弓祭坛	加拉哈特遗迹弓箭祭坛
罗特贝尔王宫的书架	罗特贝尔王宫休息室旁边的书架
古老地下监狱	维维亚水道遗迹黑暗龟人旁边的牢房前（里面有个宝箱的那个）
雷弗克的祠堂	灵峰雷弗克路边的祠堂
路边的道祖神	弗尔温丘陵过桥后往左走
弗尔温松鼠	弗尔温丘陵过桥后往右走
霸王的胸像	达姆诺米亚美术馆二楼最北边的房间
大树的花	巨木之城玛陵德恢复加护之后的大树下
古老建造物的残骸	波里斯遗迹西北部东边
龙的走廊	亭达杰尔遗迹群龙人战后
试练的壁画	亭达杰尔遗迹群最深处的壁画
巨大树根	瓦格朗森林中间的枯树
瓦格朗大锹形虫	瓦格朗森林靠近拉斯顿贝尔入口附近树上
石黄	拉摩拉克洞穴中央部正中央位置
拉斯顿贝尔大钟楼	工匠之城拉斯顿贝尔的大钟下面
拉盘贝尔	工匠之城拉斯顿贝尔南边的田地
生活在悬崖与草原的山羊	凯旋草海左下山崖上有山羊的地方
崩毁的斜塔	凯旋草海北边坏掉的斜塔
格林伍德野兔	绿青林马罗力，到左边的通路调查上方的兔子
空心麦	帕尔巴雷牧耕地靠近凯旋草海入口的南边田地栏杆旁边
海兰德牛	帕尔巴雷牧耕地，中间高台上有牛的地方
被打开石棺	加非利斯遗迹地下2楼右边中间
广场的喷水池	神圣皇都潘德拉古的喷泉
赫尔塔弗的肖像画	神圣皇都潘德拉古骑士团塔内部的画下面
神秘巨大生物的化石	卡布利亚地底洞往地底洞东北部前进的路上
发光微生物	卡布利亚地底洞最北部的石洞里
古利弗	拜罗克利夫崖道，经过路标处之后在山道左边顶端银色宝箱对面
崖际的药草	拜罗克利夫崖道，从帕尔巴雷牧耕地进入拜罗克利夫崖道，上坡之后在北部右上的崖边
戈德汀的学校	被遗忘的村庄戈德汀的学校面前
赤精矿	被遗忘的村庄戈德汀仓库北边的墙角调查红色的晶石
巨大赤精矿	火之试炼神殿伊格兰南边天台旁边的红色晶石矿
石藤	伊德鲁钟乳石洞西部的东南角落
秘力的碑文	潘德拉古教会神殿，调查存档点旁边的碑文
玛提拉斯的纹章	潘德拉古教会神殿，在最深处调查壁画
损坏的眼球石像	水之试炼神殿勒菲2楼中间的房间
亚罗戴特轰雷大锹形虫	亚罗戴特森林东北方
食用菇与毒菇	亚罗戴特森林中下方
在荒野绽放的兰花	艾弗列德狩猎场中央南部位置枯树下的红花
虹凤蝶	艾弗列德狩猎场左边靠近中间的高台有一只蝴蝶飞的地方
遗迹中的巨石	维尔修遗迹地下3楼
损坏的木马玩具	地之试炼神殿莫格斯，到中央之后在右边墙角石头上
慰灵石柱群	维斯托隆裂谷的中间西边
希尔芙老鹰	维斯托隆裂谷左下铜宝箱附近
符文鼠	加尔加连遗迹，地下3楼西北部烛台上的老鼠
损坏的哈亚希诺风车	风之试炼神殿桂妮薇尔第六层的最右边
桥上的螃蟹	卡美洛大陆桥，从大陆桥的中继点往北走，在左边楼梯的边缘上
荒野的绿洲	札夫果德原野，东部巨大山岩右边
仙人掌的花	札夫果德原野中央十字路口的左下位置
发光的蘑菇	托利斯依索尔洞西南部中央十字路口右上的洞穴里
不可思议的玩偶摆饰	塔之城罗格林旅馆旁边
神秘的石碑	塔之城罗格林，塔的内部
被染红的花	浦里兹巴克湿原中央偏东边的红花
巨大脚印	浦里兹巴克湿原南部的水坑
覆盖在枯木上的蔓藤植物	里希特沃克灰枯林东部，西南部入口附近对岸角落的枯树
金属镜副葬品	阿尔特斯遗迹南部房间的宝箱里，需要金钥匙才能打开
回归自然的马	古雷弗坎盆地，遗迹入口附近
被留下的商人货物	断垣洞窟梅尔西欧，地下2楼东南方房间的左下墙角
山顶的坟墓	灵峰雷弗克，打倒艾杰恩之后出现
严厉的雷神像	马彼诺吉欧山岳遗迹，何方被进攻了之后在从入口处的楼梯下来时正对着的石像正面
卡姆兰开垦记念碑	卡姆兰入口下坡之后左边的石头
被烧毁的导师米凯尔家之残骸	卡姆兰中央西南方坡上的废屋
卡诺努希的纹章	阿托利斯王座第二个区域北边中间的房间里
大量仪式剑	阿托利斯王座，从第二个区域左边的房间里
虎斑的逗猫棒	猫人之里东边的猫尾草
冒芽的巨大果实	卡斯兰德岛西南部海边长了芽的野果状种子
完整的龙骨架	卡斯兰德岛入口存档点附近的龙骨

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

诺尔敏天族收集

诺尔敏名称	所在地	装备时的敌人等级上升值
亚塔克	主线获得	1
迈因	波里斯遗迹・北西部，入口附近	1
迪菲斯	巨木之城玛陵德，南部的桥	1
雷迪斯	巨木之城玛陵德，圣堂旁边	1
斯毕利特	波里斯遗迹・北西部	1
兰佩吉	古雷弗坎盆地，东部的海兰德阵营	2
卢恩	瓦格朗森林，入口附近	2
博罗克	瓦格朗森林，从亭达杰尔遗迹群里出来的高台上	2
瑞斯特福	亭达杰尔遗迹群，左边房间的床上	2
吉德维尔	拉摩拉克洞穴・中央部南边	2
布拉帝	工匠之城拉斯顿贝尔，墓地	3
普蕾札	工匠之城拉斯顿贝尔，南边的公园	3
普莱姆	绿青林马罗力，入口东边	3
盖因	凯旋草海，东南部三棵树的中间	3
利利普	绿青林马罗力・西部，东边的小屋里	3
凡多姆	帕尔巴雷牧耕地，北部的牧草地区	4
尚	帕尔巴雷牧耕地，潘德拉古入口周边东北部附近	4
米拉杰	加非利斯遗迹，地下2楼中央	4
凯萨	神圣皇都潘德拉古・北部市街，左下的长椅	4
贾斯蒂斯	神圣皇都潘德拉古，喷泉	4
提贝斯特	卡布利亚地底洞东边	5
旺德	拜罗克利夫崖道，西南三岔路口的木箱里，转换视角可以看到	5
法瑞斯特	伊德鲁钟乳石洞・东部的西边	5
费沙	戈德汀，东边箱子上	5
泰森	戈德汀，东边箱子上	5
帕拉义兹	火之试炼神殿伊格兰，2楼南部	6
巴宁格	潘德拉古教会神殿第三个区域，南部有着蓝色纹章的房间	6
史罗	艾弗列德狩猎场，西南方山崖的边缘	6
波伊森	维尔修遗迹・地下3阶西边	6
克劳帝	地之试炼神殿莫格斯东部	6
比斯特	水之试炼神殿勒菲・中央空洞3F西部	7
克拉斯特	维斯托隆裂谷，上层中央位置	7
音菲尼	加尔加连遗迹・地下5阶	7
亚帕特	风之试炼神殿桂妮薇尔・外缘塔	7
皮尼翁	卡美洛大陆桥，中继点的木箱里，稍微转一下视角就能看到	7
瑟利安	札夫果德原野，北边国界墙壁附近	8
亚玛	札夫果德原野，西南部仙人掌附近	8
安迪特	托利斯依索尔洞・东北部的南边	8
迪蒙	浦里兹巴克湿原，中央位置	8
德拉根	里希特沃克灰枯林・西南部部的西边	8
渥伊特	阿尔特斯遗迹・地下3阶北边	9
菲亚	塔之城罗格林，西北方	9
亚斯	塔之城罗格林，东南方	9
亚克亚	断垣洞窟梅尔西欧・地下2阶西边	9
温德	灵峰雷弗克后半部分的南边山崖边	9
佩内拖雷特	亚罗戴特森林南部	10
希尔德	马彼诺吉欧山岳遗迹・深部的北东	10
普瑞班	起始之村卡姆兰，东南的高台，导师米凯尔的家里	10
因瓦利德	阿托利斯王座，中央神殿的2楼	10
菲尼克斯	收集完以上49只诺尔敏之后前往火之试炼神殿伊格兰・最深部触发战斗，战胜后即可拿到	10



石碑位置

由于石碑的收集在游戏里完全没有明确的记录，各位读者可以利用下表来记录游玩过程里看到过的石碑，以防有疏漏。

获得记录	位置
	加非利斯遗迹，地下2阶中央东部的大房间
	火之试炼神殿伊格兰，入口附近
	瑞克比洛高地，瀑布旁边的存档点附近
	波里斯遗迹，入口附近
	帕尔巴雷牧耕地，艾弗列德狩猎场入口附近
	浦里兹巴克湿原，里希特沃克灰枯林入口北方
	湖上之城瑞迪雷克中央区，商店街左边转角处
	拉摩拉克洞穴，西南部往中央部的入口附近
	札夫果德原野，南部废村的右下方向
	卡斯兰德岛
	弗尔温丘陵，玛陵德入口附近
	艾弗列德狩猎场，北部入口的高台上
	灵峰雷弗克，切换区域前的入口旁
	湖上之城瑞迪雷克，外缘水道区上层
	古雷弗坎盆地，罗兰斯阵营入口
	工匠之城拉斯顿贝尔
	札夫果德原野
	马彼诺吉欧山岳遗迹，开头掉下来之后切换到下一个区域，中央两个宝箱中间
	弗尔温丘陵，入口附近
	维维亚水道遗迹，解锁神依系统之后的走廊尽头
	巨木之城玛陵德，达姆诺米亚美术馆入口
	神圣皇都潘德拉古，北部市街西南台阶上去后的尽头
	维斯托隆裂谷，入口附近
	加拉哈特遗迹
	维维亚水道遗迹，有烛台和银色宝箱房间的角落
	波里斯遗迹，东南部北端
	绿青林马罗力，西部
	达姆诺米亚美术馆，上楼之后通往下一个区域的门口前
	凯旋草海，拜罗克利夫崖道入口附近
	凯旋草海，污垢的熔炉・等活入口附近
	天族之森何方，马彼诺吉欧山岳遗迹入口附近
	维维亚水道遗迹，从坡上滑下来的房间楼梯上
	瓦格朗森林，拉斯顿贝尔入口附近
	起始之村卡姆兰，出口附近
	瓦格朗森林，拉摩拉克洞穴入口存档点附近
	火之试炼神殿伊格兰，大广间BOSS战后
	地之试炼神殿莫格斯，大广间存档点前岔路口右边地下
	灵峰雷弗克，与男暗杀者战斗后往前走一段路的路边上
	达姆诺米亚美术馆，入口区域的里面房间
	帕尔巴雷牧耕地，污垢的熔炉・黑绳入口附近
	拜罗克利夫崖道，戈德汀入口附近
	拉摩拉克洞穴，入口附近
	马彼诺吉欧山岳遗迹，通往艾莉莎所在区域前的存档点对面
	古雷弗坎盆地，海兰德阵营北边出口
	巨木之城玛陵德，武具屋与旅馆的中央位置
	凯旋草海，拉斯顿贝尔入口附近
	瑞克比洛高地，弗尔温丘陵入口附近
	亭达杰尔遗迹群，壁画前
	瑞克比洛高地，从亚罗戴特森林出来后距离最近的河流旁边
	工匠之城拉斯顿贝尔
	加拉哈特遗迹，地下2阶东北位置
	艾弗列德狩猎场，试炼神殿入口附近的空地中央
	拉摩拉克洞穴，中央部存档点附近
	天族之森何方，出口附近
	地之试炼神殿莫格斯，入口附近
	天族之森何方，右边森林中央正南方
	加拉哈特遗迹，弓箭祭坛的下一个房间角落
	弗尔温丘陵，过桥之后的东北位置
	工匠之城拉斯顿贝尔
	马彼诺吉欧山岳遗迹，从中央区域往南走来到正上方尽头附近
	维维亚水道遗迹，王宫地下区域入口左边尽头
	湖上之城瑞迪雷克，圣堂门口
	维维亚水道遗迹，王宫地下区域通往王宫的存档点附近
	古雷弗坎盆地，中央南部
	波里斯遗迹，东南部入口附近
	瓦格朗森林，通往亭达杰尔遗迹群的小道入口附近
	绿青林马罗力，南部
	灵峰雷弗克，入口存档点附近
	达姆诺米亚美术馆，入口附近
	卡布利亚地底洞中央南部
	浦里兹巴克湿原，入口附近
	巨木之城玛陵德，广场大树根部后面
	亭达杰尔遗迹群，左边回廊的北端
	潘德拉古教会神殿，上半部最北端
	维斯托隆裂谷，加尔加连遗迹入口附近

宝珠收集

在本作里想要提高角色的HP上限就必须打倒各地的变异凭魔或者特殊的敌人，获得它们掉落的宝珠之后才能够提高HP上限。

天惠宝珠

这类宝珠是在主线里出现的BOSS掉落的，共有14颗。

掉落敌人	敌人所在区域
？？？	湖上之城瑞迪雷克
巨大蜈蚣	维维亚水道遗迹
幼龙	巨木之城玛陵德
龙人	亭达杰尔遗迹群
狮鹫	拜罗克利夫崖道
火蜥蜴	火之试炼神殿伊格兰
美杜莎	潘德拉古教会神殿
阿修罗	水之试炼神殿勒菲
米诺陶洛斯	地之试炼神殿莫格斯
无头骑士	风之试炼神殿桂妮薇尔
罗纳尔	神圣皇都潘德拉古
曼特兰	波里斯遗迹
迪亚马特	古雷弗坎盆地
可鲁贝洛斯	天族之杜何方

气息宝珠

在最终迷宫阿托利斯王座和卡姆兰的凭魔掉落，共有6颗。

掉落敌人	敌人所在区域
奥丁	起始之村卡姆兰
百臂巨人	起始之村卡姆兰
阿米特	阿托利斯王座
卡托布雷帕斯	阿托利斯王座
恐龙	阿托利斯王座
骏鹰	阿托利斯王座

异形宝珠

部分主线的BOSS和野外的变异凭魔掉落，共有36颗，全部收齐能拿到一个奖杯。

掉落敌人	敌人所在区域
衔尾蛇	主线BOSS
艾基德娜	主线BOSS
亚瑟骑士	主线BOSS
马娜盖鲁姆	瑞克比洛高地
植物巨怪	主线BOSS
荷鲁斯	弗尔温丘陵
幻影	瑞克比洛高地
浴血野狼	凯旋草海，支线相关
凶恶巨兽	凯旋草海
国王孔雀	主线BOSS
危险香气	帕尔巴雷牧耕地
骷髅	加非利斯遗迹
槌蛇	主线BOSS
百万蜈蚣	拜罗克利夫崖道
森静临	主线BOSS
虎武人	主线BOSS，支线相关
九头龙	卡布利亚地底洞
男爵蝙蝠	拉摩拉克洞穴
蜘蛛伊丽莎白	艾弗列德狩猎场
巴克贝亚德	维尔修遗迹
牛头天王	地之试炼神殿莫格斯
捣蛋鬼	水之试炼神殿勒菲
大海怪	卡美洛大陆桥
哥布林之王	主线BOSS
巨人头目	加尔加连遗迹
幸运鸟身女妖	风之试炼神殿桂妮薇尔
教皇象	札夫果德原野
团子虫	托利斯依索尔洞，支线相关
提坦	主线BOSS
传奇飞龙	浦里兹巴克湿原，支线相关
无	阿尔特斯遗迹
龙魔人	古雷弗坎盆地
食人者	断垣洞窟梅尔西欧
兽人王	达姆诺米亚美术馆，支线相关
恶魔法师	亚罗戴特森林
天使	马彼诺吉欧山岳遗迹

全角色称号详解



最高级称号	入手方法
百战击士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16）%	1→5→13→16
集中力+（4→6→12）%	6→14→20
进行连携时SC减少（1→2→3）%	3→9→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
高手舞士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

最高级称号	入手方法
魔斗剑士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
最后的导师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“兽”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
见证死亡者	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“装甲”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
天遗学者	调查了70个探索点

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
气绝时间-（20→40→60→80→100）%	1→5→9→13→16
对种族“不定形”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19





最高级称号	入手方法
二刀魔士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
瞬光击士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

最高级称号	入手方法
深渊少女	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
祭品之风	完成亭达杰尔遗迹群入口附近的支线

称号效果变化	对应熟练度等级
称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族"甲壳"的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
阴日向的花	收集30个以上的异形宝珠后在雷迪雷克入口处触发支线战斗，战后获得

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族"不死者"的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
与世无争富豪	持有200000嘧鲁特

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族"无足"的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19


艾莉莎

最高级称号	入手方法
闪枪姬	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
护法神姬	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

最高级称号	入手方法
旋枪姬	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
海兰德的希望	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族"兽人"的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
立誓者的心	DLC日后谈剧情获得

称号效果变化	对应熟练度等级
受到的伤害在（40→80→120→160→200→240→280→320→360）以下时不会出现硬直	1→7→13→14→15→16→17→18→19
无属性伤害减轻（10→20）%	2→8
火属性伤害减轻（10→20）%	3→9
地属性伤害减轻（10→20）%	4→10
水属性伤害减轻（10→20）%	5→11
风属性伤害减轻（10→20）%	6→12
所有行动的SC消费减半	20


米克里欧

最高级称号	入手方法
魔杖法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
水流护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19



最高级称号	入手方法
浊流魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
回应之人	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族"不定形"的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
独一无二的	终盘在何地・爷爷的家调查柜子触发特殊对话后

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族"妖魔"的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
间食生活者	吃了200次点心

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族"有翼"的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19



莱拉

最高级称号	入手方法
魔纸法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
火炎护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

最高级称号	入手方法
劫炎魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
深信之人	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“无足”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
现在要活下去	完成莱拉的第二秘奥义支线

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“龙”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
融合！粘着！	进行60次融合

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“有翼”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

艾德娜



最高级称号	入手方法
魔伞法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
地脉护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

最高级称号	入手方法
激愤魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
注视之人	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“有翼”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
向前走的时候	完成灵峰雷弗克的艾杰恩讨伐支线后

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“兽”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
诺尔敏大王	发现了49只诺尔敏

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“装甲”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

德泽尔



最高级称号	入手方法
魔锁法师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
旋风护师	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

最高级称号	入手方法
灭风魔导士	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
聆听之人	主线获得，二周目继承称号时出现

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“兽人”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
风之流浪者	完成浦里兹巴克湿原飞龙支线后二周目继承称号时出现

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“甲壳”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
呼唤暴风的男人	遇到了100种敌人

称号效果变化	对应熟练度等级
集中力+（4→8→12→16→20→24）%	1→5→9→10→13→16
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“不死者”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

札维塔



最高级称号	入手方法
魔锁法师	初始称号

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
集中力+（4→8→12）%	6→14→20
连携时SC消费-（1→2）%	3→17
最大BG+1	10
短时间击破敌人时Grade增加（1→2→3）	7→12→19
战斗开始（3→6→9）秒以内攻击气绝率+10%	2→8→15
让HP全满的敌人陷入气绝状态的倍率+（20→40→60）%	4→11→18

最高级称号	入手方法
旋风护师	初始称号

称号效果变化	对应熟练度等级
术防御+（4→8→12）%	6→14→20
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
10连击时BG槽+（5→10）%	3→17
最大BG+1	10
无伤击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
无伤状态下SC回复速度+（5→10→15）%	4→11→18
连击时伤害倍率上升+（1→2→3）	7→12→19

最高级称号	入手方法
灭风魔导士	初始称号

称号效果变化	对应熟练度等级
攻击力+（4→8→12）%	6→14→20
术攻击+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
气绝时的伤害倍率+（20→40）%	3→17
最大BG+1	10
同时击破敌人时Grade+（1→2→3）	2→8→15
对处于异常状态的敌人伤害+（15→30→45）%	4→11→18
对倒地的敌人伤害+（20→40→60）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
前进之人	主线获得

称号效果变化	对应熟练度等级
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
防御力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
发动对应闪避时SC回复+（10→20）	3→17
对种族“兽人”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
侧移时SC减少+（25→50→75）%	2→8→15
吸引敌人率+（5→10→15）%	7→12→19





最高级称号	入手方法
死亡流浪者	完成浦里兹巴克湿原的飞龙讨伐支线

称号效果变化	对应熟练度等级
防御力+（4→8→12）%	6→14→20
术防御+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
防御敌人的攻击时，HP回复（10→20）×（防御力÷100）	3→17
对种族“甲壳”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
HP在25%以下时伤害减轻（15→30→45）%	2→8→15
吸引敌人率-（5→10→15）%	7→12→19

最高级称号	入手方法
灭绝者	遇到了100种敌人

称号效果变化	对应熟练度等级
集中力+（4→8→12→16→20）%	1→5→9→13→16
术攻击+（4→8→12）%	6→14→20
能力上升时间+（15→30）%	3→17
对种族“不死者”的敌人伤害+（10→20→30）%，受到伤害-（10→20→30）%	4→11→18
最大BG+1	10
防止状态异常时SC+（10→20→30）	2→8→15
道具使用后的不能使用时间减少+（15→30→45）%	7→12→19

奖杯攻略

奖杯总数	56	铜杯	43	银杯	8	金杯	4	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	80小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

PS4版的奖杯一开始就包含了日后谈DLC的部分，不过日后谈的奖杯难度不大，真正难度大的是技能相关的几个奖杯。BOSS相关的奖杯如果没有注意奖杯解锁要求的话就很容易错过，想要再挑战只能重新读档或者等到下一周目。收集部分的奖杯难度不大，参照上文的攻略基本没有难度。

热情巅峰（白金）
取得条件： 获得除该奖杯之外的所有奖杯。

迈向导师之路（铜杯）
取得条件： 流程奖杯。

我们的羁绊（铜杯）
取得条件： 流程奖杯。

通过试炼（铜杯）
取得条件： 流程奖杯。

决战的决心（铜杯）
取得条件： 流程奖杯。

迈向导师结局（金杯）
取得条件： 流程奖杯。

衔尾之战（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在弗尔温丘陵的战斗里不使用道具击败衔尾蛇。

冲撞师团（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在古雷弗坎盆地不使用道具击败兰登师团长。

火与蜥蜴的交会（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在火之试炼神殿伊格兰不使用道具击败火蜥蜴。

斗牛之战（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在地之试炼遗迹莫格斯不使用道具击败米诺陶洛斯。

六臂强敌（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在水之试炼遗迹勒菲不使用道具击败阿修罗。

新面孔（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在风之试炼遗迹桂妮薇尔不使用道具击败无头骑士。

潸然泪下（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在古雷弗坎盆地不使用道具击败迪亚马特。

爱、杰出与恩典（铜杯）
取得条件： 在难度为困难以上或者在2周目时在灵峰雷弗克不使用道具击败艾杰恩。

神秘二人组（铜杯）
取得条件： 打倒隐藏迷宫的苏菲和杰德。

第二人生（铜杯）
取得条件： 难度为进阶以上或者在2周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。

苦难重重的人生（铜杯）
取得条件： 难度为困难以上或者在3周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。

对抗恶梦折磨的人生（铜杯）
取得条件： 难度为恶梦以上或者在4周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。




混沌与秩序夹缝中的人生
银杯

取得条件：难度为混沌以上或者在5周目时在最终BOSS战未曾全灭过取得胜利。




常客
铜杯

取得条件：让任意一处的武具店等级提升至最高。



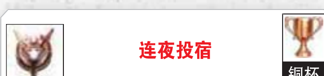

三十六计绝不逃走
银杯

取得条件：打倒野外或者迷宫里的变异凭魔，取得36颗异形宝珠。



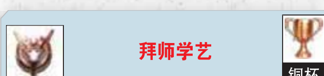

100株药草
铜杯

取得条件：采集了100株药草。




连夜投宿
铜杯

取得条件：在旅馆休息了10次。




拜师学艺
铜杯

取得条件：让某个角色学习其他角色的支援能力。

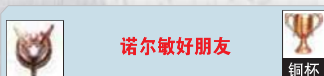
奖杯说明：将文艺感应、融合、奔向诺尔敏、订购装备、速驱计这几个支援能力的其中一个提升至12级以上后在旅馆休息，让其他角色习得该技能。




石碑的奥妙
铜杯

取得条件：找到所有的石碑（共78个）。

奖杯说明：详情请看上文的石碑部分。




诺尔敏好朋友
铜杯

取得条件：发现40个诺尔敏。

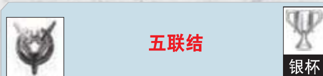
奖杯说明：详情请看上文的诺尔敏位置一览。




与此地共进退
铜杯

取得条件：将任意一个地之主的加护等级提升至20级。

奖杯说明：最快的方法是在最高难度下开金宝箱刷宝箱怪，然后在战斗时不断使用喀鲁特翻倍的药（一周目通常情况下能用15个，买了道具上限增加的DLC或者二周目选择道具上限增加项目的话最多能用30个），战后就会拿到很多钱，找一个靠近存档点的商店购买软糖等消费品拿去贡献给地之主。如果手上有喀鲁特2倍、道具上限增加的战斗效果并下了日后谈DLC的话，建议在日后谈的伊莱恩遗迹把地主等级至少刷到24级，打开地主恩惠的2倍喀鲁特，然后在最后一场两只巴风特战（注意，是两只）时使用30个喀鲁特翻倍的药，在简单难度下也能获得1000万以上的喀鲁特。




五联结
银杯

取得条件：发现组合技能“联结”。




元素相伴
银杯

取得条件：发现组合技能“元素”。



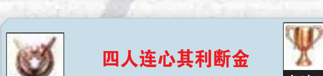

相连相同
铜杯

取得条件：发现组合技能“相同”。




相同爆发
铜杯

取得条件：将BG的最大值提升至9，神依时的BG也包括在内。



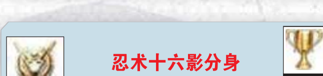

四人连心其利断金
铜杯

取得条件：发现组合技能“相同4”。



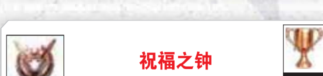

天之庇佑
铜杯

取得条件：发现组合技能“元素10”




忍术十六影分身
金杯

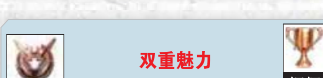
取得条件：发现组合技能“相同16”




祝福之钟
铜杯

取得条件：使用一次“祝福铭”。

奖杯说明：将地之主的加护等级提升至5之后，将装备融合至+10以上拿去给他使用祝福铭，让该装备变成其他装备。




双重魅力
铜杯

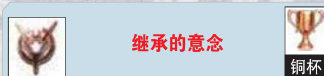
取得条件：从敌人掉落的战利品装备里获得附带“双重技能”的装备，在二周目时开启对应的继承项目后能刷出来。




融合终点站
银杯

取得条件：融合同一种武器99次。

奖杯说明：在阿托利斯王座和起始之村卡姆兰打气息宝珠对应的6个BOSS之后能拿到各角色的武器，这类武器能和所有武器进行融合，融合至+10后使用祝福铭就能获得“无铭”武器，在通关后的继承项目里能够直接继承该类型的装备，按照自己的步调来刷至+99即可获得该奖杯。除了武器之外各防具和饰品也有对应的无铭装备，在隐藏迷宫的宝箱里可以获得。艾莉莎的无铭装备在DLC日后谈的伊莱恩遗迹的宝箱里能够获得。




继承的意念
铜杯

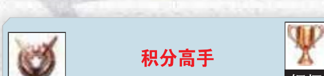
取得条件：在瑞克比洛高地获得上一周目继承下来的装备。

奖杯说明：在二周目之后，瑞克比洛高地靠近水之试炼神殿勒菲入口存档点附近就会多出一个黑色的镜子，调查之后就能够进去战斗，全部战胜之后就能够拿到上一周目装备在身上的各类装备，不过等级较高，建议在中后期把难度调低一些之后再来尝试。




支援专家
铜杯

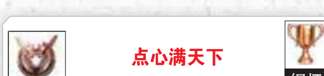
取得条件：将任意一个支援能力提升至等级20。




积分高手
铜杯

取得条件：一场战斗里获得的Grade值超过50。

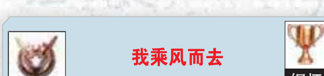
奖杯说明：在解锁秘奥义系统之后，任意打一场BOSS战时确保所有成员都没有陷入异常状态而且没有人陷入战斗不能状态，多使用神依的R2奥义，最后以神依秘奥义结束战斗，一周目无法达成的话二周目在Grade商店购买Grade两倍的项目在下一周目反复尝试。




点心满天下
铜杯

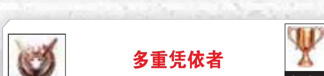
取得条件：制作了所有种类的点心。

奖杯说明：所有的点心分别为：黑暗物体、黏糊糊的玩意、弄错调味料的点心、疑似点心的东西、果汁冰棒、香草冰淇淋、芒果冰沙、巧克力冰淇淋、水果刨冰、奶油饼干、草莓松饼、巧克力脆面包、甜甜圈、玛德莲、起司蛋糕、草莓奶油蛋糕、磅蛋糕、蛋糕卷、戚风蛋糕、布丁、覆盆子慕斯、白桃果冻、巧克力布丁、芝麻芭芭露亚、蝴蝶酥、草莓塔、苹果面饼、巧克力派、葡萄千层酥、糖煮西洋梨、草莓马卡龙、舒芙蕾、年轮蛋糕、糖渍栗子。



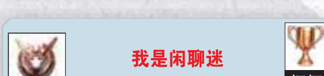

我乘风而去
铜杯

取得条件：将支援能力“乘风而行”的速度提升至最高速。




多重凭依者
铜杯

取得条件：操作各角色战斗100次，艾莉莎不计算在内，札维塔和德泽尔的次数共通。




我是闲聊迷
铜杯

取得条件：观看了235个以上特殊对话。



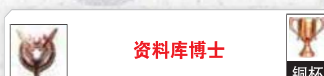

道具收集家
铜杯

取得条件：收集到了513种道具。




击破数百强敌
铜杯

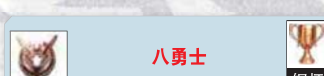
取得条件：遇到了171种以上的敌人。




资料库博士
铜杯

取得条件：观看了50次记录。

奖杯说明：在菜单里反复打开时不会将次数统计进去的，以下情况会计算观看记录的次数：AP增加后、在敌人笔记里有更新的时候、在宿屋休息之后。



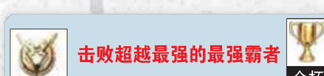

八勇士
铜杯

取得条件：通关各地的8个斗技场“污垢的熔炉”，不包括DLC日后谈的熔炉。



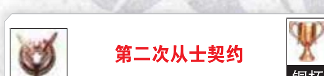

无尽的强者
银杯

取得条件：在普通以上的难度下打倒隐藏BOSS。



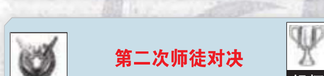
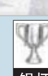

击败超越最强的最强霸者
金杯

取得条件：在困难以上的难度下打倒强化版的最终BOSS“神依化赫尔塔弗”。



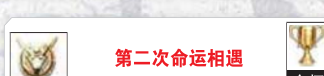

第二次从士契约
铜杯

取得条件：日后谈流程奖杯。

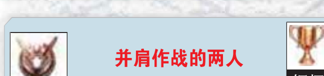
第二次师徒对决
银杯

取得条件：日后谈流程奖杯。




第二次命运相遇
金杯

取得条件：日后谈流程奖杯。



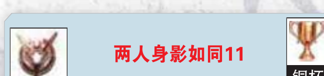

并肩作战的两人
铜杯

取得条件：首次通关“污垢的熔炉・奈洛”




速战速决的两人
银杯

取得条件：在2分钟以内通关“污垢的熔炉・奈洛”




两人身影如同11
铜杯

取得条件：通关“污垢的熔炉・奈洛”11次



PSV

激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团	Compile Heart	动作
激次元タッグ ブラン+ネプテューヌVSゾンビ軍団		日版
2015年10月15日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：17岁以上
下载版售价为PSV：6480日元		无对应周边

本作是“《海王星》系列”衍生的动作类作品的第二作，无论是战斗手感还是系统，和前作比起来都有着不小的改变。另外更新了1.01版本后BOSS战难度降低，让本作比起前作更容易达成白金奖杯。

文 昂星团　美编 Juxi

・本攻略对应游戏版本：1.01

系统介绍

按键操作

对话界面

按键	作用
○	文本推进
×	开启/关闭对话框
△	查看以往对话
□	文本快速推进
L	已读文本快速推进
R	文本自动推进
Start	结束剧情（鉴赏模式下可用）

战斗界面

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
方向键←	查看角色操作列表
方向键↓	进入摄像模式
方向键→	查看关卡信息

按键	作用
○	回避冲刺（空中可用）
×	跳跃/二段跳
△	重攻击/使用道具
□	轻攻击
□+△	支援角色1
□+×	支援角色2
L	重置视角/解除锁定
长按L	锁定敌人
R	防御
R+□/△/○/×	SP技能
R+L+○	角色交换
R+L+□	必杀技
R+L+×	变身
R+L+△	合体技
Start	选项菜单
Seclect	道具列表

菜单介绍



标题菜单

选项	说明
Story	故事模式
Multi	联机模式
Gallery	鉴赏模式
Config	更改设定

选项	说明
表示设定	开启/关闭战斗伤害显示、小地图等设定
ボーナススキル	开启/关闭作弊选项，故事模式通关后开启
初期设定に戻す	重置所有设定

设置菜单

选项	说明
音量设定	调整背景音乐、音效、角色语音的音量
ボイス设定	开启/关闭某个角色的语音
キ-コンフィグ	更改操作
カメラ设定	更改调整镜头时的设定

战斗选项菜单

选项	说明
ポーズ	进入摄像模式
ステ-タス	查看角色的装备
コマンド	查看角色操作列表
クエスト	查看关卡信息
リタイア	退出任务

故事模式



主菜单

选项	说明
アクション	关卡选择
セツトアップ	整备角色
トレジャ-	查看奖励特典
ショツプ	商店
コンフィグ	更改设定

关卡选择

进入关卡选择选项后，要选择故事章节和章节内关卡，每个关卡都会显示限制时间、报酬和推荐等级。

战斗界面



编号	说明
1	支援角色
2	当前操作角色
3	第二角色状态栏
4	HP槽
5	EX槽
6	SP槽
7	小地图

SP 技能 &SP 槽

SP 技能相当于角色的小必杀技，使用时角色全程无敌，有着攻守兼备的作用。但本作的 SP 技能发动条件不像前作那样只消耗一定量的 SP 槽，而是一次全部消耗；SP 也不像过去那样随着角色攻击增加，而是变成了自动回复。由于本作的 SP 技能都无需学习即可使用，SP 槽回复速度也很快，所以完全可以只依赖 SP 技能战斗。

EX 槽

变身、必杀技和合体技都需要足够的 EX 槽才能使用，EX 槽会随着玩家的攻击次数增加，当 EX 槽达到 30% 以上时就能让角色变身或发动必杀技，50% 以上就能发动合体技。

变身



每个角色都拥有的能力，变身后会视为另一个角色，HP、攻击力和防御力独立，所以在角色 HP 低下的时候立即变身是可以达到救场效果的。变身后的必杀技招式比变身前更华丽，基础伤害也会更高，部分角色变身后的攻击套路会产生变化，有的甚至直接改变了整个攻击模式。

必杀技 & 合体技

必杀技只需要单人即可使用，会耗尽全部 EX 槽，使用时可以长按 R+L+□蓄力，蓄力越久伤害越高，蓄力的极限值根据当前角色的 EX 槽而定，不过要切记蓄力的时候角色并不是无敌状态，一旦蓄力被打断就会损失所有 EX 槽。

合体技需要在故事模式中选择两名角色战斗才能使用，和必杀技比起来，合体技的连击数更多，基础伤害也比必杀技高，而且无论什么样的组合，合体技的攻击方式始终如一，不会像某些角色的必杀技那样位置飘忽不定，比较实用。联机模式下也可以发动合体技，但是需要对方配合。联机使用必杀技蓄力时，角色周围会产生绿色的圆圈，此时只要队友在附近蓄力并且圆圈相互交错即可发动合体技，这种合体技的伤害根据人数和蓄力时间而定。



支援角色

关卡开始后，支援角色的头像会随着冷却时间经过由暗变亮（所有支援角色的冷却时间相同），当可以使用时该支援角色会说话提示，之后按相应的按键就可以使用他们了。游戏初始只有**アイエフ**和**コンパ**这两个支援角色，随着剧情的推进能解锁剩余的其他支援角色，下面给出游戏中所有支援角色的效果和获得条件。

名称	效果	获得条件
アイエフ	使用者在15秒内，攻击力上升15%	初期拥有
コンパ	使用者在15秒内，防御力上升15%	初期拥有
スライヌマン	回复15%HP	完成Scene2–カット3
スライヌ	回复15%HP	完成Scene5–カット1
スライヌレディ	回复20%EX槽	完成Scene4–カット5
ひよこ虫	使用者在15秒内，攻击力和防御力变成1.1倍	完成Scene6–カット4
ネプギャ–	10秒内不会受到任何伤害	购买电击PlayStation Vol.600附送

死亡 & 复活

双人模式时，当一方角色 HP 归零就会立马换人，HP 耗尽的角色换到后台倒计时，当倒计时结束后该角色即可重上战场。在联机模式下，HP 归零后角色会倒下躺在地上，此时队友靠近按○即可消耗所有 EX 槽将其复活，即使没有人救助，倒地经过 30 秒后角色也会自动复活，可一旦全员倒地则会任务失败，所以联机时只要有队友倒地，还是尽量进行救助为好。

战斗评价

每次完成任务后，系统会根据玩家的过关时间、无法战斗的成员数、道具使用数和最大连击数给出 SSS、SS、S、A 这四种评价，但其实只要把过关时间保持在 1 分钟以内即可得到 SSS 评价。



角色整备

在该界面下可以看到所有角色当前的信息，包括经验值、HP、攻击力、防御力、好感度等等，还能对角色的装备、饰品和支援角色进行更换，不过要注意每个角色的变身前后会区别成两名角色，所以不要以为变身后就一定比变身前强，要根据变身前后各自的装备而定。选择最后的“アビリティ振り分け”会进入角色能力点数的分配界面。



能力点数

每次角色的等级提升都会获得一定量的 AP 点数，等级越高，获得的 AP 点数就越多，AP 点数的惟一用途就是增加角色自身的能力。能力分配共有四个选项：HP、POW、DEF、Technic。HP 就是角色血量，POW、DEF 分别对应角色的攻击力和防御力，而 Technic 则是角色的技能点，前三项均有 20 个阶段，Technic 只有 10 个阶段。在角色操作指令界面，我们可以看到部分招式的上方标记着“Tec.1”，这就表示当该角色的技能点到达阶段 1 时才能使用这招，所以技能点越高，角色的连招数就越多。不过这里要说明一下，分配的能力点数对一个角色的变身前后同时起作用。



武器种类

每个角色使用的武器种类固定（区分变身前后），在联机时要特别注意，因为联机任务的 BOSS 级敌人都对某种武器的攻击持有耐性或弱点。游戏中的武器种类共有斩、突、魔、打、射 5 种，善用武器种类和 BOSS 作战能让战斗更加轻松。

特殊装备 & 黑历史部件

在角色整备一览可以给角色装备特殊装备或黑历史部件，但特殊装备只有变身后的角色才能使用，而黑历史部件则无视变身前后均可使用。虽然两者都能让角色的能力大幅提升，但总的来说，故事模式最终 BOSS 掉落的**ハチマジ－ンパ－ツシリ－ズ**部件就是最强最实用的部件了。下面就列出游戏中特殊装备和黑历史装备的信息和获得方法。



黑历史部件

名称	效果	获得方法
ハチマジ–ンパ–ツシリ–ズ	HP+2000、DEF+100、刚体：小	掉落：ハチマジ–ン
テムディンパ–ツシリ–ズ	HP+800、DEF+40、刚体：中	掉落：テムディンケイル
メガドンパ–ツシリ–ズ	HP+900、DEF+45、刚体：中	掉落：メガドンケイル
ドゥムパ–ツシリ–ズ	HP+300、DEF+15、刚体：极大	掉落：ドゥムケイル
マリウォパ–ツシリ–ズ	HP+1600、DEF+80、刚体：小	掉落：マリウォギウス
ピイチパ–ツシリ–ズ	HP+1200、DEF+60、刚体：中	掉落：ピイチギウス
トウルパ–ツシリ–ズ	HP+600、DEF+30、刚体：大	掉落：トウルネエ–ル
デッドパ–ツシリ–ズ	HP+500、DEF+25、刚体：大	掉落：デッドリング

注：除了“ハチマジ－ンパ－ツシリ－ズ”可以从故事模式最终 BOSS 处获得外，其他黑历史部件只能从联机模式中获得。

特殊装备

可装备角色	名称	效果	获得方法
パ–プルハ–ト	パ–プル	HP+800、DEF+55、刚体：中	初期拥有
	エメラルド	HP+1000、DEF+65、刚体：中	掉落：伪ボスパ–プルハ–ト
ブラックハ–ト	ブラック	HP+700、DEF+55、刚体：中	初期拥有
	サファイア	HP+1110、DEF+65、刚体：中	掉落：伪ボスブラックハ–ト
ホワイトハ–ト	ホワイト	HP+1500、DEF+50、刚体：中	初期拥有
	タイガ–アイ	HP+2100、DEF+5、刚体：极小	掉落：伪ボスホワイトハ–ト
グリ–ンハ–ト	グリ–ン	HP+600、DEF+75、刚体：中	初期拥有
	アレキサンドライト	HP+900、DEF+100、刚体：中	掉落：伪ボスグリ–ンハ–ト
パ–プルシスタ–	ライラック	HP+800、DEF+60、刚体：中	初期拥有
	Uジャッジ	HP+1050、DEF+50、刚体：中	掉落：伪ボスパ–プルハ–ト
ブラックシスタ–	クレイドル	HP+900、DEF+55、刚体：中	初期拥有
	Uブレイブ	HP+1200、DEF+60、刚体：中	掉落：伪ボスブラックハ–ト
ホワイトシスタ–（ロム）	ディ–エ・スライト	HP+600、DEF+30、刚体：中	初期拥有
	Uトリック	HP+800、DEF+50、刚体：小	掉落：伪ボスホワイトハ–ト
ホワイトシスタ–（ラム）	ディ–エ・スライト	HP+600、DEF+30、刚体：中	初期拥有
	Uトリック	HP+800、DEF+50、刚体：小	掉落：伪ボスホワイトハ–ト
デンゲキコ（变身后）	激装ポリタン	HP+1000、DEF+60、刚体：中	初期拥有
	激装ポリタン・紫电	HP+1000、DEF+86、刚体：中	掉落：アクション大マシン
ファミ通（变身后）	激辛ネツキ–	HP+1000、DEF+50、刚体：中	初期拥有
	激辛ネツキ–・烈火	HP+1500、DEF+60、刚体：小	掉落：王・大パック
アイリスハ–ト	オメガドライブ	HP+1100、DEF+45、刚体：中	初期拥有
	プルル–ト	HP+1400、DEF+45、刚体：中	掉落：伪ボスパ–プルハ–ト
イエロ–ハ–ト	ベ–ス・コア	HP+600、DEF+55、刚体：极小	初期拥有
	PCF–XXX	HP+800、DEF+65、刚体：极小	掉落：伪ボスグリ–ンハ–ト
オレンジハ–ト	オレンジ	HP+1200、DEF+30、刚体：小	初期拥有
	ニュ–・キャスウト	HP+1500、DEF+40、刚体：极小	掉落：巨大神ダ–クグリ–ン
タムソフト（变身后）	亚甲・大愿	HP+500、DEF+15、刚体：中	初期拥有
	亚甲・梦幻	HP+650、DEF+30、刚体：大	掉落：巨大神ダ–クブラック

好感度

系列一贯的好感度系统依旧有保留，而且本作并不像前作那样难以提升，只需要两名角色出战1次即可让好感度升一级，但与前作相比，本作的好感度系统收益大不如前。只要两名角色相互组队，就能共享相互的好感度Buff，随着等级的提升，效果会越来越强，可是提升量可以说微不足道，下面给出每个角色的好感度Buff。



角色名	效果
ブラン	HP最大值上升
ロム	HP最大值上升
ラム	HP最大值上升
ノワ–ル	SP槽回复量上升
ユニ	SP槽回复量上升
ピ–シェ	攻击力上升
ベ–ル	防御力上升
タムソフト	攻击力和防御力少许上升
ネプテュ–ヌ	道具掉落率上升
ネプギア	道具掉落率上升
プルル–ト	移动速度上升
デンゲキコ	复活时间减少
ファミ通	复活时间减少
天王星うずめ	关卡开始时获得一定量的EX槽

奖励特典

在主菜单的トレジャ－处可以获得奖励特典，内容都是角色的服装，得到后在角色整备界面就能找到并给角色装备。但要收集特定的素材才可以获得这些奖励，下面就列出所有奖励和所需素材的信息。



奖励名称	种类	获得方式	对应报酬
ツ–トンドウリ–ム	欠片A	Scene4–カット3	变身バリエ–ションセット"ネプ姊妹"
	欠片B	Scene4–カット3、Scene5–カット3	
	欠片C	Scene9–カット5、Scene11–カット4	
	欠片D		
	欠片E	Scene9–カット5	
ネプステ受信マシン	欠片A	Scene4–カット5、Scene9–カット3、★2 ラストスタンド	オリジナルコスチュ–ムセット"ネプ姊妹"
	欠片B	Scene6–カット1、Scene9–カット3、★2 ラストスタンド	
	欠片C	Scene9–カット3	
	欠片D	Scene4–カット5、Scene9–カット3、★2 ラストスタンド	
	欠片E		
STVスケルトン	欠片A	Scene4–カット2	ゲイム学园制服セット1"ネプ姊妹"
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
ジェネシスドライブ	欠片A	★2 ラストスタンド	ゲイム学园制服セット2"ネプ姊妹"
	欠片B		
	欠片C	掉落：ドゥムケイル 推荐关卡：★3 深緑の铁锤	
	欠片D		
	欠片E		
レジェンドステイション1st	欠片A	Scene4–カット2	ゲイム学园制服セット2"ノワ姊妹"
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
オ–シャンステイション2nd	欠片A	Scene5–カット1	ゲイム学园制服セット"神次元"
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
ゴ–ルドステイション3rd	欠片A	Scene5–カット5	变身バリエ–ションセット"ノワ姊妹"
	欠片B	Scene4–カット5	
	欠片C	Scene4–カット5、Scene6–カット5	
	欠片D	Scene4–カット5、Scene5–カット5	
	欠片E	Scene4–カット5、Scene6–カット5	
オリジンステイション4th	欠片A	Scene5–カット4	オリジナルコスチュ–ムセット"ブラ姊妹"
	欠片B	Scene3–カット4	
	欠片C	★5的"巨大神"任务均可	
	欠片D	★5 暗白の巨大神	
	欠片E	★5 暗紫の巨大神	
サクラステイション	欠片A	Scene2–カット3、Scene3–カット2	ゲイム学园制服セット1"ノワ姊妹"
	欠片B	Scene2–カット1	
	欠片C	Scene2–カット3、Scene3–カット2	
	欠片D		
	欠片E	Scene2–カット2	
フェンリルステイション	欠片A	Scene3–カット1	ゲイム学园制服セット"记者"
	欠片B	Scene2–カット3	
	欠片C	掉落：ピィチギウス	
	欠片D	★4 苍雷兽の钢牙	
	欠片E	★4 ツイン・サンダ–スがオススメ	

奖励名称	种类	获得方式	对应报酬
Pプロッサム	欠片A	Scene5–カット1、Scene6–カット3	ゲイム学園制服セット“タムソフト”
	欠片B	Scene5–カット1、Scene5–カット4	
	欠片C	Scene10–カット3	
	欠片D	Scene10–カット3、Scene11–カット3	
	欠片E	Scene10–カット3、Scene7–カット1	
Pバリュ–ンM	欠片A	星期四的每日限定任务ガ–ディアンズ:初级	50000金钱+每人50000AP
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
ダブルホワイトR	欠片A	★1 荒野の不死军团	オリジナルコスチュ–ムセット“ブラ姊妹”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
ネオホワイトS&R	欠片A	Scene4–カット4	オリジナルコスチュ–ムセット“神次元”
	欠片B		
	欠片C	掉落:テムディンケイル 推荐关卡:★3 苍き骑士道	
	欠片D		
	欠片E		
G–BI	欠片A	★2 3人の刺客	オリジナルコスチュ–ムセット“记者”
	欠片B		
	欠片C	Scene10–カット6、Scene4–カット3	
	欠片D	Scene4–カット3、Scene6–カット4	
	欠片E	Scene4–カット3	
MNB–64	欠片A	Scene2–カット1、Scene2–カット2	ゲイム学园制服セット1“ブラ姊妹”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D	Scene2–カット1	
	欠片E		
PIK–64	欠片A	Scene4–カット3、Scene6–カット7	ゲイム学園制服セット“うずめ”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E	Scene4–カット3	
G–BAG	欠片A	★1 スライヌパ–ティ	ゲイム学园制服セット2“ブラ姊妹”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
P・キュ–ブ	欠片A	Scene5–カット2、Scene8–カット4	変身バリエ–ションセット“うずめ”
	欠片B	Scene8–カット4	
	欠片C	Scene10–カット6	
	欠片D	Scene10–カット6、Scene11–カット2	
	欠片E	Scene5–カット2	
ディ–エ・スレッド	欠片A	Scene2–カット3、Scene3–カット4	オリジナルコスチュ–ムセット“うずめ”
	欠片B	Scene3–カット3	
	欠片C	Scene2–カット2、Scene2–カット3	
	欠片D	Scene2–カット3、Scene4–カット4	
	欠片E	Scene4–カット4	
W1125R	欠片A	★1 モンスタ–スイ–プ	変身バリエ–ションセット“ブラ姊妹”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
3D・SLOZ	欠片A	Scene4–カット2	変身バリエ–ションセット“神次元”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
スペシャルエックス	欠片A	★1 モンスタ–スイ–プ	ゲイム学园制服セット“ベ–ル”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
ロ–ンチエックス	欠片A	★4 双岩の战い	変身バリエ–ションセット“ベ–ル”
	欠片B		
	欠片C		
	欠片D		
	欠片E		
スペ–スエックス	欠片A	Scene10–カット7	オリジナルコスチュ–ムセット“ベ–ル”
	欠片B		
	欠片C	Scene6–カット7	
	欠片D	Scene10–カット7	
	欠片E	Scene8–カット6	

注:带★的任务均为联机模式的任务。

商店

在商店里可以购买到每个角色的武器(每种仅限一把)、道具、饰品、芯片和芯片素材,也可以贩卖身上的道具、芯片和芯片素材,还能消耗部分素材合成性能更强的芯片。



芯片(アプデプログラム)

在角色装备武器的时候可以选择是否装备芯片,这些芯片有增加攻击力、防御力和变更武器类型等效果,对角色的战斗都有着不小的帮助。不过每个芯片都有着容量和使用次数,每个武器也有“最大容量”这一数值,当装备芯片的总容量超出武器的最大容量时,则无法选定该武器,另外,越是高级的武器最大容量越小,所以搭配武器和芯片的时候要非常注意。

饰品(アクセサリ)

本作的饰品仅仅是起装饰作用,不再有增加能力的效果,这也让非外观党玩家直接忽视掉这个系统,不过值得一提的是饰品的装饰位置可以随意调整,而且同种饰品可以重复使用,对于外观党来说是个福音。

作弊选项

故事模式主线通关后,玩家就可以在コンフィイグ菜单的ボ–ナススキル选项中开启作弊选项,虽然作弊选项只作用于故事模式,但开启后依旧会严重破坏游戏的平衡性,不过拿来练级刷素材倒是非常方便,下面给出游戏中所有作弊选项的作用。



选项	效果
ノ–ダメ–ジ	全程无敌
铁壁	受到伤害也不会被击飞
一击必杀	任何敌人一击死
∞エグゼドライヴ	EX槽无限
∞SPゲ–ジ	SP槽无限

特殊剧情

在故事模式进入关卡选择角色前，若选择了特殊的组合（除“乐屋ト－ク”外，其他均与变身前后无关），则会触发特殊剧情，这段特殊剧情在完成关卡后可以在鉴赏模式里回顾，特殊剧情的触发条件在鉴赏模式中可以查看，但由于特殊剧情和奖杯有关，这里就列出所有特殊剧情的条件，方便玩家们在闯关中直接查看。其中“乐屋ト－ク”要通过对应关卡后，回到故事模式主菜单按△键才能观看。“マルチプレイ巨大ボス讨伐完了”这段影像要讨伐完所有巨型BOSS后再次进入联机模式触发。



关卡项目	触发条件
Scene2–カット1	ネプギア+タムソフト
Scene2–カット3	ロム+ラム
Scene3–カット1	ネプギア+タムソフト
Scene3–カット1	ロム+ラム
Scene3–カット3	ネプギア+デンゲキコ
Scene3–カット3	ファミ通+タムソフト
Scene4–カット1	タムソフト+ファミ通
Scene4–カット1	ラム+デンゲキコ
Scene4–カット3	ネプギア+ロム
Scene4–カット3	ユニ+ノワ–ル
Scene4–カット5	ノワ–ル+ユニ
Scene4–カット5	デンゲキコ+ファミ通
乐屋ト–ク“お姉ちゃんって…”	ブラン+ネプギア通过Scene4–カット5
Scene5–カット1	デンゲキコ+ノワ–ル
Scene5–カット1	ネプギア+ユニ
Scene5–カット3	ベ–ル+ノワ–ル
Scene5–カット3	タムソフト+ユニ
Scene5–カット5	ロム+ユニ
Scene5–カット5	ラム+ノワ–ル
乐屋ト–ク“DQNってなぁに？”	ベ–ル+ノワ–ル通过Scene5–カット5
Scene6–カット1	ロム+ラム
Scene6–カット1	デンゲキコ+ファミ通
Scene6–カット2	ユニ+デンゲキコ
Scene6–カット2	ノワ–ル+ファミ通
Scene6–カット3	タムソフト+ユニ
Scene6–カット3	ネプギア+デンゲキコ
乐屋ト–ク“乐屋里ト–ク”	ネプテュ–ヌ+ノワ–ル通过Scene6–カット3
Scene6–カット4	タムソフト+ユニ
Scene6–カット4	ネプギア+デンゲキコ
Scene6–カット5	ユニ+ネプギア
Scene6–カット5	ノワ–ル+ベ–ル
乐屋ト–ク“正妻ネプギア”	ネプギア+ユニ通过Scene6–カット5
Scene6–カット6	ネプギア+ユニ
Scene6–カット6	ベ–ル+ノワ–ル
Scene6–カット7	ネプギア+ユニ
Scene6–カット7	ベ–ル+ノワ–ル
Scene8–カット1	ユニ+ベ–ル
Scene8–カット1	ネプギア+ロム
Scene8–カット2	ユニ+ベ–ル
Scene8–カット2	ネプギア+ロム
乐屋ト–ク“纯情タムソフト”	ブラン+タムソフト通过Scene8–カット2
Scene8–カット3	ユニ+ベ–ル
Scene8–カット3	ネプギア+ロム
乐屋ト–ク“アンケ–ト结果”	タムソフト+ベ–ル通过Scene8–カット4
Scene9–カット1	ユニ+ノワ–ル
Scene9–カット1	ネプギア+ベ–ル
Scene9–カット3	ユニ+ノワ–ル
Scene9–カット3	ネプギア+ベ–ル
乐屋ト–ク“ドSぷるるん、再び”	天王星うずめ+プルル–ト通过Scene9–カット4
乐屋ト–ク“里切りのうずめ”	天王星うずめ+ピ–シエ通过Scene10–カット1
Scene10–カット3	ロム+ノワ–ル
Scene10–カット3	ラム+タムソフト
乐屋ト–ク“マジカル☆ブラリン”	ノワ–ル+ロム通过Scene11–カット5
Scene11–カット6	ノワ–ル+ファミ通
Scene11–カット6	ベ–ル+デンゲキコ
乐屋ト–ク“大人の阶段”	ロム+ラム通过Scene11–カット8

联机模式

选择联机模式时可以选择是本地联机（Adhoc）还是网络联机（Internet），或是查看所有玩家的联机积分排名（Ranking）。联机模式下的任务与故事模式不同，关卡分类共有六项，从难度低到高共分为★1～★5五个级别，最后是Special Quest，内有每日限定任务和隐藏联机任务，每个级别后期的任务都要先完成前期的任务才会开放。在联机模式下，玩家也可以进入商店或奖励特典界面获得物品，还能进行角色整备。玩家选择的角色可以随时更换，在房间里按△键会弹出互动选项，选择互动选项后，当前选择的角色会读出互动选项的文字，由于每个角色都配有语音，所以这个系统可以当做角色的语音鉴赏模式。另外每个人都有各自的联机等级，联机等级随着进行任务的次数而提升，但除了能让他人看出你身经百战外并没有太大作用。联机模式与奖杯的关系非常大，所以是不可能忽视的。1.01版本中，BOSS都被削弱了不少，用本地联机单刷也可以轻松白金。



鉴赏模式

进入这里的“サウンド”菜单可以直接试听游戏的BGM；进入“アルバム”则是观赏目前已开启的剧情，特殊剧情或“乐屋ト－ク”也可以在这里查看；“チュ－トリアル”则是观看目前已开启的教学图片。

战斗攻略

能力分配

本作完全可以依赖SP技能战斗，而且本作敌人的攻击欲望都比较高，没有太多时间给玩家把普通的连招打完，也就是说在点数分配时，Technic项基本可以不用考虑。因为攻击力可以靠在商店购买的装备提升少许，而提升防御力的黑历史部件需要在后期才能获得，所以防御力在本作中显得比较重要，建议攻击力和防御力尽可能均匀分配，但是加点时最好优先提升防御力。

巨型BOSS攻略

テムディンケイル（弱点：打）

手持长剑的巨型人型BOSS，动作较慢但攻击范围广，会使用回旋斩攻击自身附近的目标、对远处的目标冲刺，或是用回旋斩飞到上空后对目标进行刺击。它的所有招式在攻击前都有一段准备动作，看到后及时防御即可。



ドゥムケイル（耐：射）

手持锤子的巨型人型BOSS，**テムディンケイル**的同系 BOSS。所有攻击的范围都很大，不过每一招的准备时间都很长，有足够的时间让玩家防御，但伤害判定的产生时机都比较迟，所以要确认判定产生后再开始反击会比较安全。



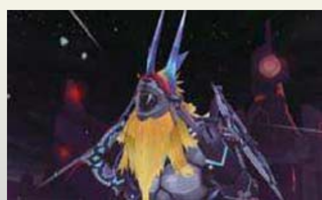
メガドンケイル（弱点：魔 / 耐性：打）

手持双剑的巨型人型BOSS，**テムディンケイル**的同系 BOSS。出招速度较快，而且对自身前方的范围也不小，平时还会用小跳进行走位，是比较难缠的 BOSS 之一。讨伐时最好不要贪刀，适当停下攻击防御会比较安全。另外它的三连斩击有可能会出第四刀，追击的时候要小心。



マリウォギウス（耐性：打）& ピィチギウス（弱点：打 / 耐性：斩）

蓝色的狼型 BOSS。会对远处的目标快速冲撞，近战时会使用范围 180 度的爪击，还会丢出身上的圆环对自身 360 度范围发动攻击（几率较小），但由于对身后的敌人只会用右脚后拨这一攻击动作，所以站在其左后方进攻为妙，这样除了爪击和丢圆环外无需惧怕其他招式，而丢出圆环的动作在圆环回收前对自身周围无攻击判定，所以也有足够长的时间给玩家进行防御。另外给该 BOSS 的头部积累足够伤害后能破坏它的角，造成长时间的硬直，营造攻击机会。**ピィチギウス**是红色的狼型 BOSS，由于招式与**マリウォギウス**完全一致，所以攻略方法这里就不再赘述了。



トゥルネェ - ル（弱点：打 / 耐性：斩）

巨大的鸟型 BOSS，会对远处的目标连续吐出火球，有飞行浮空的能力，是比较难缠的 BOSS 之一。战斗时尽量不要站在其中线和背后，容易被其扫尾攻击或后滚翻攻击到。飞行浮空后会原地回转扫尾，还会突然飞到空中向地面上的目标突进，近战时要特别注意，建议用远距离攻击角色挑战。



ハチマジ - ン（弱点：斩 / 耐性：魔）

故事模式的最终 BOSS，在联机模式中也会出现，无论是近战还是远程都很擅长，若防御力不够高的话会是一个比较棘手的敌人。BOSS 的远程攻击有三种，一种是对上空射出雷射，雷射会在自身周围落下，此时只要贴身输出即可无视，另外两种均为雷射扫射，分别是往自身两侧外扫射和由外往内的交叉扫射，前者只需正面对着 BOSS 即可无视，后者需要由 BOSS 的左侧绕到其后方才能回避。与 BOSS 近战要尽量贴着其背后展开进攻，这样可以有足够的时间对它的挥手攻击做出反应。



デッドリング（耐性：射）

联机模式的最终 BOSS，部分移动动作能让自己隐身，攻击方式虽然单调但是范围很广，走位也很飘忽不定，属于难缠的 BOSS 之一。其攻击方式简单暴力，会飞到高空放出雷射对全场进行扫射，还有在自身周围放出飞剑围绕斩击，可以说都是攻守兼备的招式，用远距离攻击角色来挑战会稍微轻松些。飞剑围绕斩击的方式有两种，一种是直立身体，让飞剑围着自身进行斩击，看到其直立身体的动作后要迅速远离或者直接防御；另一种就是以自身为中心，让飞剑在一定距离外呈圆形轨迹形成圆环围绕斩击，这种攻击方式只要贴身近战即可无视，但要注意此时 BOSS 也会自行移动，如果不慎被圆环打中，则很有可能被移动的圆环连续中招，损失大量 HP。



ダ - クグリ - ン（耐性：突）& ダ - クブラック（耐性：射）& ダ - クパ - プル（耐性：打）& ダ - クホワイト（耐性：魔）

这里的 BOSS 指的是★ 5 中暗绿の巨大神、暗黑の巨大神、暗紫の巨大神、暗白の巨大神这四个任务中出现的巨型敌人，由于攻击方式几乎一致，这里就放到一起来解说。由于体型巨大，所以它们只有上半身出现在场地中，攻击范围自然也不小，但攻击方式基本都是横扫，或是放出雷射从右到左扫射，攻击的前兆都非常明显。战斗时建议站在其左侧攻击腰部，在这里不仅可以有足够的时间防御还能躲开一些招式。



角色推荐

变身前

デンゲキコ：故事模式前期就能使用的角色，攻击方式以速度为主，普通攻击＋重攻击的连段可以迅速清理杂兵，SP 技能 R+ ○可以短时间内攻击大量敌人并积累 EX 槽，赶路的时候则可以用重攻击配合回避来快速移动，非常方便。

变身后

ブラックハ－ト：因为重攻击的硬直可以用防御立即取消，使她成为了本作当之无愧的最强角色，重攻击的攻击判定也让她成为了巨型 BOSS 杀手。无需顾及其他招式，只要反复使用△→ R →△→ R 的循环即可让 BOSS 的血量哗哗直落，重攻击看似判定范围小，但对于巨型 BOSS，这招的判定和攻击次数会完完整整地打到 BOSS 身上，在只装备最强武器、POW 能力加满的情况下，一招可以轻松打掉 BOSS 一万五千左右的血量，如果加上武器克制则可以轻松突破两万，非常好用，清理杂兵的时候则可以用重攻击配合回避来迅速清理敌人。



关卡一览

故事模式关卡

Scene1

カット1

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有DQNゾンビ		
报酬	1000金钱		
	ネプビタン		

Scene2

カット1

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有DQNゾンビ		
报酬	500金钱		
	スラッシュパッチ		

カット2

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	500金钱		
	ブレイヴパッチα		
	EXEチャ–ジ		

カット3

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	500金钱		
	ヒ–ルサ–クル		
	ブレイクパッチ		
	スラッシュパッチ		

Scene3

カット1

场地	ドピルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	750金钱		
	ネプビタン		
	マッスルブ–スタ–		

カット2

场地	ドピルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	800金钱		
	アタックパッチα		
	ブレイクパッチ		

カット3

场地	ドピルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒30名敌人		
报酬	800金钱		
	EXEチャ–ジ		
	ヒ–ルサ–クル		

カット4

场地	ドピルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒シュクテキ		
报酬	1000金钱		
	ネプビタン		
	マッスルブ–スタ–		
	ディフェンスパッチα		

Scene4

カット1

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	30分钟
胜利条件	击倒50名敌人		
报酬	1000金钱		
	シュ–トパッチ		
	ブレイヴパッチα		

カット2

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ゾンビリアル先辈		
报酬	1000金钱		
	クイックブ–スタ–		
	ネプビタン		
	ブレイクパッチ		

カット3

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ゾンビ真のゲ–マ–		
报酬	1000金钱		
	ヒ–ルサ–クル		
	タイタンパッチα		
	シュ–トパッチ		

カット4

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	1200金钱		
	スラッシュパッチ		
	ブリックパッチ		
	マジックパッチ		

カット5

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒ド–レム		
报酬	1500金钱		
	ネプビタンC		
	インテリブ–スタ–		
	エグゼパッチ		

Scene5

カット1

场地	ドピルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有大炮ゾンビ和トカグゾンビ		
报酬	1300金钱		
	ブレイヴパッチα		
	マジックパッチ		
	ディフェンスパッチα		

要点 目标敌人位于地图左下方，可不用理会其他敌人直接清理达成胜利。

カット2

场地	ドピルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ドでかスライヌ		
报酬	1450金钱		
	ブレイクパッチ		
	シュ–トパッチ		

カット3

场地	ドピルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	1450金钱		
	EXEチャ–ジ		
	マジックパッチ		

カット4

场地	ドピルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒シュクテキ		
报酬	1800金钱		
	ネプビタンC		
	マッスルブ–スタ–		
	タイタンパッチα		

要点 BOSS位于地图左下角，清理掉该处的敌人后出现。



カット5

场地	ドピルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒リ–ダ–ゾンビ		
报酬	2000金钱		
	インテリブ–スタ–		
	ディフェンスパッチα		

要点 目标位于地图左下角，清理掉该处的敌人后出现。

Scene6

カット1

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有ゾンビリアル先辈和ゾンビGK		
报酬	1800金钱		
	ネプビタンC		
	アタックパッチβ		

カット2

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有大炮ゾンビ、キャノンゾンビ和ミサイルゾンビ		
报酬	1800金钱		
	ネプビタン		
	ディフェンスパッチβ		

カット3

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒40名敌人		
报酬	1800金钱		
	ヒ–ルサ–クル		
	アタックパッチα		

カット4

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒50名敌人		
报酬	1900金钱		
	ヒールレイン		
	ネプビタンB		
	ディフェンスパッチβ		

カット5

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有族长ゾンビ		
报酬	2000金钱		
	クイックブースター		
	プリックパッチ		

カット6

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒ジャドーレム		
报酬	3500金钱		
	ネプビタンC		
	パワーアップスター		
	アタックパッチβ		

カット7

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒シュクテキ和アクション大マシン		
报酬	3500金钱		
	タイタンパッチα		
	アタックパッチα		

Scene7

カット1

场地	ゲイム学园 校内	时间	60分钟
胜利条件	击倒ジャドーレム		
报酬	4000金钱		
	パワーアップスター		
	ネプビタンB		
	マグナムパッチα		

要点 要击败地图上方右侧的教室内的所有敌人后目标才会出现。

Scene8

カット1

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有番长ゾンビ		
报酬	3500金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	ネプビタンB		
	エグゼパッチα		

カット2

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有ドーレム		
报酬	4000金钱		
	インテリブースターZ		
	ブレイヴパッチβ		
	プリックパッチA		

カット3

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有リーダーゾンビ		
报酬	4000金钱		
	タイタンパッチβ		
	キープパッチα		
	ディフェンスパッチβ		

カット4

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒でかメタルスライヌ		
报酬	4500金钱		
	EXEチャージ2		
	プリックパッチD		

カット5

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有リーダーゾンビ和族长ゾンビ		
报酬	4500金钱		
	ヒールレイン		
	ネプビタンB		

カット6

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有アクション大マシン和シュクテキ		
报酬	5000金钱		
	ネプビタンEX		
	クイックブースターZ		
	エグゼパッチα		

Scene9

カット1

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒50名敌人		
报酬	4500金钱		
	ネプビタンB		
	インテリブースターZ		
	プリックパッチH		

カット2

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有リーダーゾンビ		
报酬	4800金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	パワーアップスター		
	ブレイヴパッチβ		

カット3

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	5000金钱		
	EXEチャージ2		
	万能药		
	タイタンパッチβ		
	ブレイクパッチA		

カット4

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有ジャドーレム		
报酬	5500金钱		
	ヒールレイン		
	ブレイヴパッチγ		
	エグゼパッチβ		

カット5

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有王・大パック		
报酬	5500金钱		
	ネプビタンB		
	ブレイクパッチD		
	アタックパッチβ		

カット6

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有アクション大マシン		
报酬	6000金钱		
	ネプビタンEX		
	クイックブースターZ		
	シュートパッチA		

Scene10

カット1

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ゾンビリアル先辈		
报酬	5500金钱		
	ネプビタンBⅡ		
	マッスルブースターZ		
	ディフェンスパッチβ		
	ライフパッチα		

カット2

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	6000金钱		
	EXEチャージ2		
	万能药		
	ブレイヴパッチγ		
	ブレイクパッチH		

カット3

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有ドーレム和ジャドーレム		
报酬	6000金钱		
	インテリブースターZ		
	パワーアップスター		
	タイタンパッチγ		
	アタックパッチβ		

カット4

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有コウケイキ		
报酬	6000金钱		
	ネプビタンEX		
	ネプビタンBⅡ		
	マグナムパッチα		
	シュートパッチD		

要点 本关一开始就要面对BOSS，周围也没有杂兵给玩家补充EX槽，所以最好准备与补充EX槽相关的装备再来挑战，用变身应战会让战斗轻松很多。

カット5

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ジャドーレム		
报酬	6300金钱		
	ヒールレイン		
	エグゼパッチβ		
	キープパッチα		

カット6

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有でかスライヌ		
报酬	6300金钱		
	マッスルブースターZ		
	エグゼパッチγ		

カット7

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有アクション大マシン		
报酬	6800金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	万能药		
	タイタンパッチγ		

Scene11

カット1

场地	やみがひそむあれち	时间	30分钟
胜利条件	击倒50名敌人		
报酬	6000金钱		
	ネプビタンEX		
	マグナムパッチα		

カット2

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有でかスライヌ		
报酬	6000金钱		
	ネプビタンBⅡ		
	シュートパッチH		

カット3

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有ジャドーレム		
报酬	6500金钱		
	マッスルブースターZ		
	マジックパッチA		

カット4

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有王・大パック		
报酬	7000金钱		
	クイックブースターZ		

カット5

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有でかメタルスライヌ		
报酬	7000金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	マグナムパッチα		
	アタックパッチγ		

カット6

场地	やみがひそむあれち	时间	30分钟
胜利条件	击倒60名敌人		
报酬	7000金钱		
	EXEチャージ2		
	マグナムパッチβ		
	キープパッチβ		

カット7

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有王・大パック		
报酬	7500金钱		
	ヒールレイン		
	パワーアップスター		
	マジックパッチD		

カット8

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有コウケイキ		
报酬	7500金钱		
	マッスルブースターZ		
	万能药		
	ディフエンスパッチγ		

Scene12

カット1

场地	シエアリンクフィールドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒【ハチマジーン】		
报酬	8000金钱		
	マグナムパッチγ		
	マジックパッチH		

联机模式关卡

★1

スライヌパーティー

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒100名敌人		
报酬	2500金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	スラッシュパッチA		

モンスタースイープ

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒100名敌人		
报酬	2500金钱		
	クイックブースターZ		
	エグゼパッチα		

荒野の不死军团

场地	やみがひそむあれち	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	2500金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	スラッシュパッチA		

ゴーストバスター

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	2700金钱		
	ヒールサークル		
	スラッシュパッチD		

决战の明朝

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒シュクテキ		
报酬	3000金钱		
	パワーアップスター		
	ブレイヴパッチβ		

★2

3人の刺客

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	2700金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	マグナムパッチα		

隠された石像

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ドーレム		
报酬	2700金钱		
	ネプビタンBⅡ		
	スラッシュパッチA		

スクールウォーズ

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	2700金钱		
	ヒールレイン		
	EXEチャージ2		

狙われた街

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒70名敌人		
报酬	3000金钱		
	ネプビタンB		
	マッスルブースターZ		

ラストスタンド

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒コウケイキ		
报酬	3500金钱		
	EXEチャージ2		
	パワーアップスター		

★3

キュートバックス

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒100名敌人		
报酬	3000金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	タイタンパッチβ		

コープスクール

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒80名敌人		
报酬	3000金钱		
	EXEチャージ2		
	スラッシュパッチA		

不死王の袭来

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒ハチマジーン		
报酬	3200金钱		
	ヒールレイン		
	ネプビタンBⅡ		

ジュラシックアイランド

场地	シックス・ティエー岛	时间	30分钟
胜利条件	击倒50名敌人		
报酬	3200金钱		
	ネプビタンB		
	クイックブースターZ		
	スラッシュパッチD		

苍き骑士道

场地	エブリパーク	时间	60分钟
胜利条件	击倒テムディンケイル		
报酬	3500金钱		
	ネプビタンスペシャル		
	パワーアップスター		

感染调查团

场地	やみがひそむあれち	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	3500金钱		
	マッスルブースターZ		
	タイタンパッチβ		

双朱剑の迅风

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒メガドンケイル		
报酬	3700金钱		
	ヒールレイン		
	ネプビタンB		

ドでかい企み

场地	超次元コロシアム	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ドでか钢スライヌ		
报酬	3700金钱		
	ネプビタンEX		
	スラッシュパッチD		

邪道レスリング

场地	エブリパーク	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有アクション大マシン和ジャドーレム		
报酬	4200金钱		
	EXEチャージ2		
	タイタンパッチγ		

深绿の铁槌

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒ドゥムケイル		
报酬	4200金钱		
	インテリブースターZ		
	エグゼパッチβ		

★4

ダブルマウンテン

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ドでかスライヌ		
报酬	4000金钱		
	ネプビタンEX		
	パワーアップスター		
	スラッシュパッチA		

苍雷兽の钢牙

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒マリウォギウス		
报酬	4000金钱		
	インテリブースターZ		
	ディフエンスパッチγ		

アンデッドオブソング

场地	やみがひそむあれち	时间	30分钟
胜利条件	击倒100名敌人		
报酬	4200金钱		
	ヒールレイン		
	マッスルブースターZ		

红雷兽の刃爪

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒ピィチギウス		
报酬	4200金钱		
	ネプビタンEX		
	万能药		

双岩の战い

场地	ゲイム学园 校内	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有ジャドーレム		
报酬	4500金钱		
	ネプビタンB		
	タイタンパッチβ		

虹色の大怪鸟

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒トゥルネエール		
报酬	4500金钱		
	ネプビタンBⅡ		
	ライフパッチα		

ゴッドブレード

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒メガドンケイル		
报酬	4700金钱		
	アタックパッチγ		
	ヒールレイン		

真夜中の解体工事

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ドーレム		
报酬	4700金钱		
	ディフエンスパッチγ		
	アタックパッチγ		

骑士との再战

场地	シックス・ティエー岛	时间	60分钟
胜利条件	击倒テムディンケイル		
报酬	5000金钱		
	アタックパッチγ		
	万能药		
	タイタンパッチβ		

要点 本关会有两名中BOSS阻碍战斗，建议先拉远距离清理再攻略移动速度较慢的巨型BOSS。

メカニックウォーズ

场地	ゲイム学园 校内	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	5000金钱		
	ネプビタンEX		
	マッスルブ-スタ-Z		

ツイン・サンダ-ス

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒マリウォギウス和ビィチギウス		
报酬	5300金钱		
	EXEチャ-ジ2		
	インテリブ-スタ-Z		
	ライフパッチα		

要点 本关出现的两名BOSS对打属性分别有弱点和耐性，单人讨伐时想提高效率的话，最好使用マリウォギウス的弱点斩属性的武器战斗。

深绿の伪神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒グリ-ンハ-ト		
报酬	10000金钱		
	アタックパッチδ		
	万能药		
	ブリックパッチA		

漆黑の伪神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ブラックハ-ト		
报酬	10000金钱		
	ディフエンスパッチδ		
	パワ-アップスタ-		
	スラッシュパッチD		

苍紫の伪神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒パ-プルハ-ト		
报酬	10000金钱		
	アタックパッチω		
	万能药		
	スラッシュパッチA		

辉白の伪神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ホワイトハ-ト		
报酬	10000金钱		
	ディフエンスパッチω		
	パワ-アップスタ-		
	ブレイクパッチA		

★5

サンダ-スト-ム

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有マリウォギウス		
报酬	5000金钱		
	万能药		
	ブレイヴパッチγ		

メガトンブレイズ

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒ドウムケイル和メガドンケイル		
报酬	5000金钱		
	タイタンパッチγ		
	シュ-トパッチD		

风雷神の剑

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒テムディンケイル和メガドンケイル		
报酬	5200金钱		
	EXEチャ-ジ2		
	ライフパッチβ		

怪鸟たちの歌声

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有トウルネエ-ル		
报酬	5200金钱		
	万能药		
	ブレイクパッチH		

ロ-ドウォ-リア-

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒テムディンケイル		
报酬	5500金钱		
	EXEチャ-ジ2		
	シュ-トパッチH		

マキシマムフォ-ス

场地	シックス・ティエ-岛	时间	60分钟
胜利条件	击倒テムディンケイル和ドウムケイル		
报酬	5500金钱		
	ブレイヴパッチγ		
	パワ-アップスタ-		

机械兵と纪雷兽

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒ビィチギウス		
报酬	8000金钱		
	ライフパッチα		
	マジックパッチD		

密林に潜む影

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	8000金钱		
	スラッシュパッチH		
	ライフパッチα		

リボ-ン・ダイイング

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒ハチマジ-ン		
报酬	10000金钱		
	ライフパッチβ		
	ディフエンスパッチγ		

八刃の舞

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有メガドンケイル		
报酬	10000金钱		
	ブレイヴパッチγ		
	マジックパッチA		

暗绿の巨大神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ダ-クグリ-ン		
报酬	13000金钱		
	アタックパッチδ		
	万能药		
	ブリックパッチA		

暗黑の巨大神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ダ-クブラック		
报酬	13000金钱		
	ディフエンスパッチδ		
	パワ-アップスタ-		
	スラッシュパッチD		

暗紫の巨大神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ダ-クパ-プル		
报酬	13000金钱		
	アタックパッチω		
	万能药		
	スラッシュパッチA		

暗白の巨大神

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒ダ-クホワイト		
报酬	13000金钱		
	ディフエンスパッチω		
	パワ-アップスタ-		
	ブレイクパッチA		

ザ・ファ-スト・シン

场地	シエアリングフィ-ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒デッドリング		
报酬	15000金钱		
	マグナムパッチγ		
	キ-プパッチγ		
	ライフパッチβ		
	万能药		

★ Special Quest ★

每日限定任务

星期一（月曜日）

アタッカ-ズ：初级

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有リ-ダ-ゾンビ		
报酬	1500金钱		
	ブレイヴパッチα		
	ブレイヴパッチβ		
	アタックパッチα		
	アタックパッチ		

アタッカ-ズ：改级

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有ジャド-レム		
报酬	3000金钱		
	ブレイヴパッチγ		
	アタックパッチγ		
	アタックパッチδ		
	マッスルブ-スタ-		

アタッカ-ズ：极级

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒メガドンケイル		
报酬	5000金钱		
	アタックパッチω		
	マッスルブ-スタ-Z		



星期二（火曜日）

ディフェンダーズ：初级

场地	ゲイム学园 校内	时间	30分钟
胜利条件	击倒100名敌人		
报酬	1500金钱		
	タイタンパッチα		
	タイタンパッチβ		
	ディフェンスパッチα		
	ディフェンスパッチβ		

ディフェンダーズ：改级

场地	やみがひそむあれち	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有アクション大マシン和王・大パック		
报酬	3000金钱		
	タイタンパッチγ		
	ディフェンスパッチγ		
	ディフェンスパッチδ		
	インテリブ–スタ–		

ディフェンダーズ：极级

场地	シックス・ティエ–岛	时间	60分钟
胜利条件	击倒テムディンケイル		
报酬	5000金钱		
	ディフェンスパッチω		
	インテリブ–スタ–Z		

星期三（水曜日）

レ–サ–ズ：初级

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有シュクテキ		
报酬	1500金钱		
	マグナムパッチα		
	エグゼパッチα		

レ–サ–ズ：改级

场地	エブリパ–ク	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有アクション大マシン		
报酬	3000金钱		
	マグナムパッチβ		
	エグゼパッチβ		

レ–サ–ズ：极级

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒マリウォギウス和トウルネエ–ル		
报酬	5000金钱		
	マグナムパッチγ		
	エグゼパッチγ		
	パワ–アップスタ–		

星期四（木曜日）

ガ–ディアンズ：初级

场地	キリの林	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有族长ゾンビ		
报酬	1500金钱		
	キ–プパッチα		
	ライフパッチα		

ガ–ディアンズ：改级

场地	キリの林	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有コウケイキ		
报酬	3000金钱		
	キ–プパッチβ		
	ライフパッチβ		

ガ–ディアンズ：极级

场地	ゲイム学园 校舍前	时间	60分钟
胜利条件	击倒テムディンケイル		
报酬	5000金钱		
	キ–プパッチγ		
	ネプビタンBⅡ		
	ネプビタンEX		

星期五（金曜日）

ストロンガ–ズ：初级

场地	ドビルックシティ	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ド–レム		
报酬	1500金钱		
	フレアパッチ		
	フリ–ズパッチ		
	スラッシュパッチD		
	ブリックパッチD		

ストロンガ–ズ：改级

场地	シックス・ティエ–岛	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有シャド–レム		
报酬	3000金钱		
	ウインドパッチ		
	ア–スパッチ		
	ブレイクパッチD		
	シュ–トパッチD		

ストロンガ–ズ：极级

场地	エブリパ–ク	时间	60分钟
胜利条件	击倒ピィチギウス和トウルネエ–ル		
报酬	5000金钱		
	サンダ–パッチ		
	マジックパッチD		
	スラッシュパッチH		
	ブレイクパッチH		

星期六（土曜日）

コレクタ–ズ：初级

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有シュクテキ		
报酬	3000金钱		
	ヒ–ルサ–クル		
	ネプビタンC		
	クイックブ–スタ–Z		

コレクタ–ズ：改级

场地	ドビルックシティ	时间	60分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	6000金钱		
	ヒ–ルサ–クル		
	EXEチャ–ジ2		
	マッスルブ–スタ–Z		

コレクタ–ズ：极级

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒ドウムケイル		
报酬	10000金钱		
	ヒ–ルレイン		
	万能药		
	インテリブ–スタ–Z		

星期天（土曜日）

星期天的限定任务为按时更新周一至周六的所有任务，无法通过更改主机系统时间刷新，下面给出更新列表。

时间段	内容
11:00 ~ 12:59	星期一
13:00 ~ 14:59	星期二
15:00 ~ 16:59	星期三
17:00 ~ 18:59	星期四
19:00 ~ 20:59	星期五
21:00 ~ 22:59	星期六

注：以上时间为北京时间。



隐藏联机任务

注：以下任务需要更新 1.01 版本并且完成★ 5 任务ザ・ファ–スト・シンオ会出现。



一骑当千チャレンジ

场地	超次元コロシアム	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有敌人		
报酬	5000金钱		
	ネプビタンEX		
	EXEチャ–ジ2		

ス–パ–ドカ–ン

场地	シックス・ティエ–岛	时间	30分钟
胜利条件	击倒所有ドカ–ン		
报酬	8000金钱		
	パワ–アップスタ–		
	万能药		

超メタルボディ

场地	超次元コロシアム	时间	60分钟
胜利条件	击倒钢スライヌ		
报酬	10000金钱		
	ブレイヴパッチγ		
	タイタンパッチγ		

要点 本关只有一个敌人，但几乎只会受到1点伤害，建议用容易连击的ユニ进行速杀。

兽王降临

场地	エブリパ–ク	时间	60分钟
胜利条件	击倒マリウォギウス		
报酬	20000金钱		
	ライフパッチβ		
	エグゼパッチγ		
	キ–プパッチγ		

UNLIMITED BALCK

场地	シェアリングフィ–ルドZ	时间	60分钟
胜利条件	击倒デッドリング		
报酬	100000金钱		
	アタックパッチω		
	ディフェンスパッチω		
	マグナムパッチγ		

要点 本关 BOSS 本已很难缠，再加上两个中 BOSS 干扰让关卡是难上加难，建议配合无敌道具“パワ–アップスタ–”迅速讨伐两个中 BOSS 后再慢慢和 BOSS 进行消耗战。

白金攻略

把故事模式通关后就能拿到大量的剧情奖杯，再把联机模式的任务清理完后，还没得到的奖杯就所剩无几了，一些有小要求的奖杯也可以轻松达成，比较难的就是看运气的“刷刷刷”类奖杯，如黑历史部件、奖励特典等等；比较麻烦的就是清理所有敌人，因为联机模式的每日限定任务都有特有的敌人，最好选在星期天来达成会比较好。另外，没有联网的情况下是无法进入联机模式的，所以最好保证游玩环境有网络。1.01 版本的 BOSS 难度都降低了不少，让原需多人联机刷刷刷才会比较轻松的本作成为了又一个白金大作。

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	30 小时以上
在线奖杯	5
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 事故	无
硬件需要	无

激次元タッグマスター 白金
取得条件：取得其他奖杯

名監督ブラン 金杯
取得条件：通关了故事模式

レアハードマニア 金杯
取得条件：获得所有奖励特典



イベントマイスター 金杯
取得条件：观看了所有剧情
奖杯说明：所有剧情包括故事模式剧情、联机模式剧情、打倒过所有巨型BOSS剧情和特殊剧情，这些剧情都要完整观看才能达成该奖杯。“マルチプレイ巨大ボス讨伐完了”这段影像要讨伐完所有巨型BOSS后再次进入联机模式触发。

エネミーハンター 金杯
取得条件：击败所有敌人各一次
奖杯说明：联机模式的每日限定任务都有特定的敌人，而且少数只要求击败BOSS的关卡内含有特殊的敌人，建议攻关时尽可能清理掉所有敌人过关。

ハイレベルガール 金杯
取得条件：某个角色的等级达到了99级
奖杯说明：故事模式的11-5是个很好的练级点，建议通关后开启作弊选项来这里刷，全清敌人每次可以得到7万6千左右的经验值。

コンボの鉄人 银杯
取得条件：达成5000连击。
奖杯说明：建议用ユニ在通关后开启无敌作弊选项（ノーダメージ）后打故事模式的最终BOSS，全程用□键普通攻击即可。

歴戦の猛者 银杯
取得条件：完成100次任务

Super Strike Student !! 银杯
取得条件：以SSS评价完成任务
奖杯说明：评价基本上只和任务完成时间有关，快速杀敌即可达成。

ユリリィコンビ 银杯
取得条件：某对角色的好感度达到最高
奖杯说明：只要让两人出击，无论任务失败与否都可以让好感度+1。

八魔人を怒らせるな! 银杯
取得条件：收集齐所有的黑历史部件

ウェポンコレクター 银杯
取得条件：收集50种武器

ドレッサー 银杯
取得条件：收集20种饰品

役者はそろった 银杯
取得条件：使故事模式所有的角色都成为同伴

黒历史ハンター 银杯
取得条件：打倒所有巨型BOSS

クレジッター 银杯
取得条件：拥有的金钱达到了100000
奖杯说明：不包含已花掉的金钱。

ブラン起動 铜杯
取得条件：选择故事模式开始游戏

女神は、ひとりじゃない 铜杯
取得条件：首次进入联机模式

撮影开始! 铜杯
取得条件：完成Scene1

ハイスクール浄化アクション 铜杯
取得条件：完成Scene2

冲击の新闻部 铜杯
取得条件：完成Scene3

マジカル☆ノワリン 铜杯
取得条件：完成Scene4

ブランとの青春 铜杯
取得条件：完成Scene5

撮影终了…? 铜杯
取得条件：完成Scene6

续编制作！？ 铜杯
取得条件：完成Scene7

炎の转校生 铜杯
取得条件：完成Scene8

ゆるふわスケバン 铜杯
取得条件：完成Scene9

だぶるしゅじんこう 铜杯
取得条件：完成Scene10

ハチマジーンの謎 铜杯
取得条件：完成Scene11

クランクアップ! 铜杯
取得条件：完成Scene12

本気でいくぜ 铜杯
取得条件：初次发动变身

超弩级の一击 铜杯
取得条件：初次使用必杀技

ナイスキャスティング 铜杯
取得条件：初次观看特殊剧情

ブラトーク 铜杯
取得条件：初次观看“乐屋トーク”特殊剧情

アルケミスト 铜杯
取得条件：初次在商店里合成芯片

コンボの達人 铜杯
取得条件：达成1000连击

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH


热情传说

PlayStation 专门志 VOL.1

DRAKE'S FORTUNE • AMONG THIEVES • DRAKE'S DECEPTION

UNCHARTED
THE NATHAN DRAKE COLLECTION



-游戏新作影像-

未知海域4 贼途末路
尼尔 人造人 | 星球大战 战斗前线
杀手47 | 底特律 化身为人
物质陨落 | 重力异想世界2 | GT赛车 竞赛
RIGS 机甲对战联盟 | 罗宾逊 历险
狂野 | 瑞奇与叮当
街头霸王V | 铁拳7
Avicii Vector | 天生战狂 | 战区
无人天空 | 无边无际

-特别收录-

未知海域 德雷克的宝藏
全程邪道最速攻略

